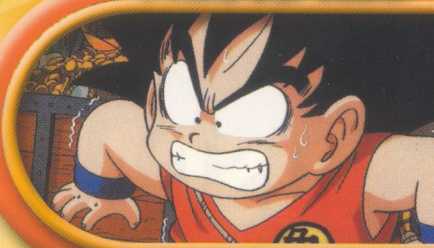
MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 10
2,95 €

DRAGON BALL



CONTRA LA RED RIBBON

INUYASHA

DEMONIOS PELIGROSOS

NARUTO

LOS NINJAS DE LA HOJA

4 PÓSTERS

CABALLEROS DEL ZODÍACO

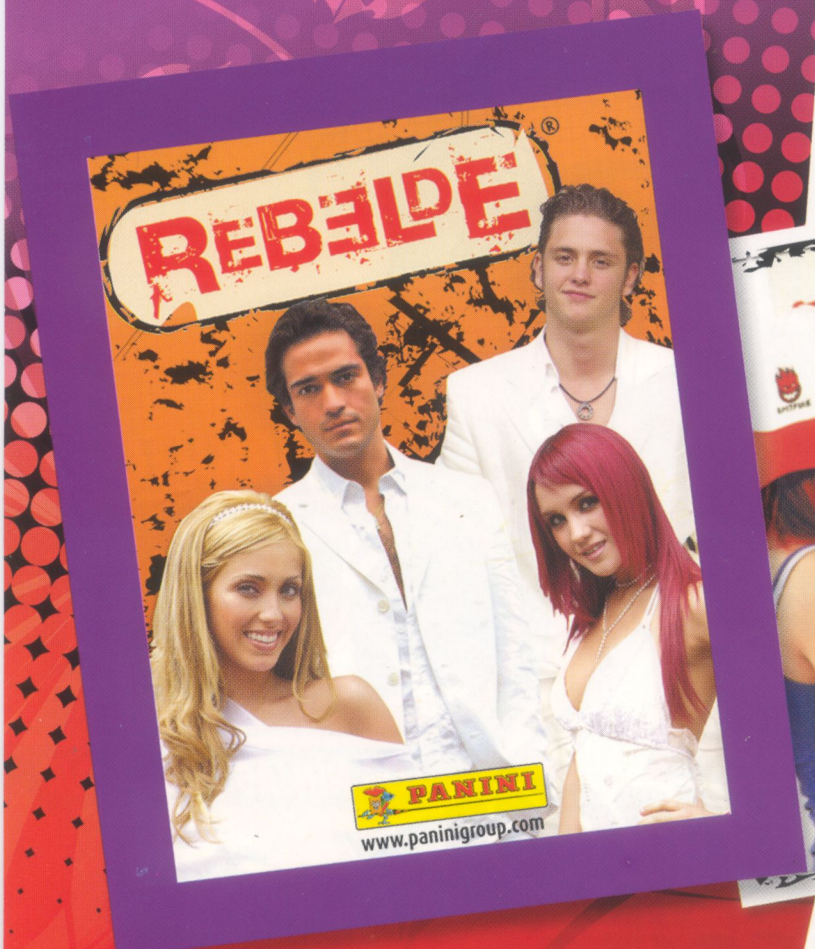
¡NUEVOS RIVALES PARA ZATCH BELL!

panini revistas

NUEVA COLECCION DE CROMOS

REBELDE®

BUSCALOS YA! EN TU QUIOSCO FAVORITO



© Dori Media International GmbH y Cris Morena Group, S.A.
© Derechos Reservados, Televisa, S.A. de C.V. 2006.

Televisa. CRIS MORENA GROUP REBELDE DORI MEDIA INTERNATIONAL

Licenciado por Planeta Junior, S.L. Planeta Junior

PANINI

MEGA HIRO

¿Qué tal, chicos? Feliz Año Nuevo (con un poco de retraso, eso sí), y preparaos porque 2007 se presenta tan interesante, o más, que el pasado 2006. Al montón de series de anime en antena ahora mismo, que incluso a nosotros nos cuesta seguir con puntualidad, se van a ir sumando nuevas e interesantes propuestas, tanto a nivel nacional como por satélite o incluso local. **La ley de Ueki**, **Mushiking** y algún otro título son un buen anticipo de lo que a buen seguro irá llegando en lo que queda de año... El anime toma incluso la pantalla grande, con el inminente estreno de la última película de **Shin chan** en cines, a la que seguirá a medio plazo la de **Doraemon**. ¿Estará llegando por fin el momento en el que los aficionados al manga y el anime dejaremos de ser considerados "raritos" por nuestras aficiones! ¡Esperemos que sí!

8 *Zatch Bell! Nuevos villanos*

10 *Shaman King Ryu, de matón a mejor amigo*

21 *Todo lo que hay que saber sobre Seiya*

38 *Beyblade La segunda temporada en DVD*

23 *Póster*

44 *Guía de TV*

ÍNDICE

MEGA HIRO 9

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Caballeros del Zodiaco
La llegada de Dócrates

8 Zatch Bell!
Más rivales duros para Zatch

10 Naruto
Los héroes de la Villa Oculta de la Hoja

12 Dragon Ball
El Ejército de la Red Ribbon

15 Shaman King
Ryu, de matón a amigo

16 Inuyasha
Los 10 rivales más fuertes de la asegunda temporada

18 Campeones
Los mejores disparos

20 Detective Conan
Las mil caras de Conan

21 Ficha
Todo sobre Seiya

23 Superpósters
Lets & Go!!
Inuyasha
Beyblade
Naruto

31 Guía de episodios
Yu-Gi-Oh! GX

33 Pokémon
Los Pokémon de Ash (2)

34 La batalla del anime
Zorro contra Cetrero Fantasmal

36 Dibujar manga shonen
Aprende con este libro

37 Anime DVD
Super campeones
Beyblade
Last Exile

41 Los Top del anime
Vuestros preferidos de 2006

44 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

46 Guía manga
¡No nos olvidamos de la lectura!

48 Correo
Dibujos, preguntas... ¡está todo!

50 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo...

¡Estreno de la segunda temporada de Zatch Bell!

A partir del 17 de febrero, llegan a Jetix las nuevas aventuras protagonizadas por Kiyomaro y Zatch, el mamodo con más buen corazón de los que luchan por convertirse en el próximo rey de su mundo. Serán 52 episodios llenos de acción y humor, con momentos emocionantes y dramáticos. Entre las nuevas historias, cabe destacar la lucha contra Zofis, que es la malvada mamodo que controla a Koko, el regreso de Sherry y Brago, y la reaparición de Li En y Won Rei. Se emitirán los fines de semana a las 11:25, ¡no te los pierdas!

Llegan nuevos mangas sobre *The World*

Norma editorial ha anunciado recientemente que a lo largo de este año publicará dos nuevos mangas relacionados con la exitosa saga de videojuegos *.hack*. Tras la accidentada edición de un primer título, en abril verá la luz *.hack//XXXX*, que en Japón lleva por ahora tan sólo un tomo. Para finales de año quedaría *.hack//G.U.*, que consta de tres volúmenes. Este anuncio coincide con la edición de la serie de animación por parte de soGood Entertainment.

One Piece, también en Punt 2 i ETB-1

Desde hace algunas semanas, el segundo canal autonómico valenciano emite cada tarde de lunes a viernes la serie de nuestros piratas favoritos dentro de su nuevo programa juvenil Control. One Piece se une a las nuevas adquisiciones de la cadena, que está haciendo las delicias de los otakus con series como *Slam Dunk* y *Sakura*, la caçadora de cartes. Por su parte, ETB-1 también ha estrenado al fin este anime, que emite también las tardes de entre semana. Con estas dos nuevas emisiones, son ya cinco las autonómicas que emiten *One Piece* actualmente, en pases que llegarán hasta el episodio 195, es decir, hasta concluir la saga de Skypea. ¡A ver si Jetix estrena también pronto los nuevos episodios!

Shin chan y Doraemon mandan en primavera

Cuando se acaba de estrenar en cines la nueva película protagonizada por Shin chan, titulada *¡Los adultos contraatacan!*, Luk ya anuncia que editará el largometraje en DVD en mayo. En cuanto al gato cósmico, en abril verá la luz *Doraemon y los caballeros enmascarados*. Además, durante el último trimestre del año se exhibirá en cines otro filme protagonizado por Nobita, Shizuka, Chaian y Tsuneo, y saldrá en DVD una nueva aventura de los Nohara.

Buzz estrena *Solty Rei*

Desde el 5 de febrero, los lunes y miércoles de 21:00 a 22:00, el canal Buzz emite una nueva serie de anime. Se trata de *Solty Rei*, de 24 episodios, ambientada en un futuro post apocalíptico. Tras el desastre provocado por un electro-tsunami, la gente sigue una máxima: sobrevivir como sea. La violencia está a la orden del día. Entre un atormentado cazarrecompensas, Roy, y un misterioso cyborg llamado Solty, intentan mejorar la situación en la ciudad, pero se ven envueltos en una peligrosa trama.

Campeones hacia el Mundial, en Cartoon Network

En febrero se estrena en la cadena juvenil la última serie protagonizada por Oliver Aton. Después del éxito de la serie original, ahora podrás ver en una primera tanda, un *remake* del principio de la serie con la animación más moderna, y, más adelante, las vivencias de un Oliver ya crecidito que se ha hecho un futbolista de élite en Brasil. Viejos amigos y nuevos rivales para una inagotable saga futbolera. Desde el 5 de febrero a las 16:00 (los fines de semana, doble episodio a las 17:50).

Son Goku quema etapas en Cuatro

Parece que fue ayer cuando la cadena recuperaba las aventuras de Son Goku y sus amigos, pero el fuerte ritmo de emisión desde aquel lejano 18 de septiembre ha hecho que las diferentes sagas de la primera serie fueran sucediéndose a gran velocidad. El aumento del ritmo de emisión durante estas navidades ha acabado por provocar el fin de *Bola de Dragón* y el inicio de *Bola de Dragón Z*, donde la aventura deja su lugar a la acción más trepidante, con increíbles combates y enemigos cada vez más poderosos. Cuando acabe esta segunda serie, algo para lo que todavía faltan bastantes meses, Cuatro emitirá *Bola de Dragón GT*, que culmina una de las obras de mayor éxito de la historia del anime.

La ley de Ueki llega a las autonómicas

Desde mediados de diciembre, esta serie propiedad de Arait Multimedia se viene emitiendo por las tardes en Canarias Televisión. Muy pronto será Canal 2 Andalucía quien la emita, mientras que otras cadenas aún estudian su adquisición. La historia de este anime de 51 episodios se centra en Kosuke Ueki, un estudiante de instituto que participa en una extraña competición para convertirse en un "dios", por lo que debe enfrentarse a otros compañeros de instituto y vencerles. Para lograrlo, obtiene unos particulares poderes especiales que le ayudarán en la lucha. Como ves, la serie promete mucha acción y tremendas peleas.

APARECE DÓCRATES

SAINT SEIYA: Los Caballeros del Zodíaco

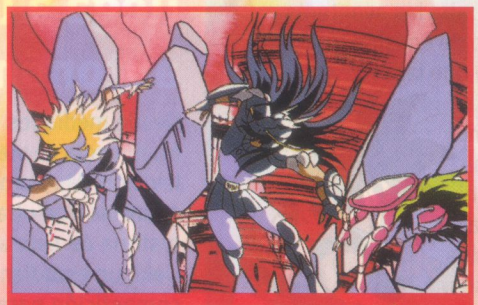
TELECINCO

CN CARTOON NETWORK

Cuando los valientes caballeros de bronce consiguen derrotar a sus adversarios de negras armaduras, creen que dispondrán de un tiempo de tranquilidad y alegría... La aparición del poderoso Dócrates les saca rápidamente de su error.

La armadura de oro de Sagitario debería haber sido el premio para el ganador del Torneo Galáctico, pero por desgracia se acaba convirtiendo en un preciado objeto que diversas facciones persiguen y que va cambiando de manos un combate tras otro. Primero la roba Ikki, caballero del Fénix, con la ayuda de sus secuaces los Caballeros Negros. Los caballeros de bronce de Pegaso, Cisne, Andrómeda y Dragón se enfrentan a ellos y, tras una dura y feroz batalla, consiguen derrotarles. Tras ese duelo, Ikki deja de lado su odio y su rabia contra todo y se une a sus nuevos compañeros.

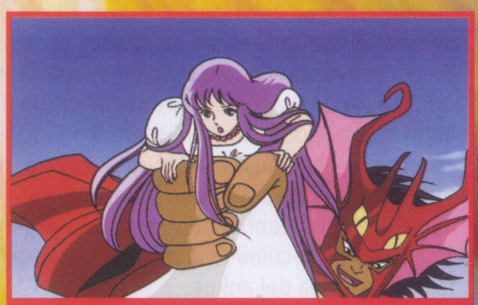
DÓCRATES Resulta un adversario temible.



EN APUROS Los Caballeros de Bronce tendrán que emplearse a fondo en este combate.

Desgraciadamente, el Patriarca del Santuario quiere la armadura de oro de Sagitario y envía a uno de sus caballeros a por ella: el poderoso Dócrates. Por suerte para los Caballeros de Bronce, el recién "reformado" Ikki, en un último esfuerzo, ataca a Dócrates y ambos acaban sepultados por el derrumbamiento de la montaña. Aun así, los esbirros de Dócrates logran llevarse todas las partes de la armadura, excepto el casco dorado.

En el Santuario de Grecia, el Patriarca está preocupado porque aún no han recuperado la armadura de Oro. Pero Dócrates, que ha sobrevivido al derrumbe ocasionado por el ataque del Fénix, ataca la Fundación y pesar de la intervención de Seiya y sus compañeros, toma como prisionera a Saori y exige a los caballeros que le entreguen el casco dorado en el Coliseo donde se realizó el Torneo Galáctico.



SECUESTRO Dócrates toma prisionera a Saori y exige el casco dorado como rescate.

LA CONFUSIÓN DE
HIDRA

Existen dos constelaciones de Hydra, lo que puede llevar a confusión. Una de ellas, está representada por una serpiente y es la que corresponde al caballero de bronce Ichi, que es derrotado por Andrómeda en el Torneo Galáctico.

La otra es en realidad Hydrus, también conocida como Hydra del Pantano de Lerna, un monstruo de nueve cabezas. Se puede apreciar que en la armadura de Dócrates hay nueve cabezas: una en el casco, dos en las hombreras, una en el peto, tres en el cinturón y dos en las rodilleras.

Como dato curioso, Dócrates, además de su inmensa fuerza física, usa una técnica llamada La Fuerza de Heracles. Según cuenta la mitología griega, Heracles (o Hércules, como es más conocido) fue quien derrotó a Hydros en uno de sus míticos doce trabajos.

El Patriarca del Santuario ordena a Dócrates que además de recuperar la armadura de Oro, acabe con Seiya, ya que prevé que puede ser una amenaza a sus planes. Mientras tanto, Seiya y Shun acuden al Coliseo, mientras Hyoga espera en los alrededores temiendo que sus enemigos les traicionen. Mientras Shiryu y Kiki (la ayudante del caballero de oro Mu de Jamir) van al Valle de la Muerte donde creen que puede estar el resto de la armadura de Oro de Sagitario. Seiya entrega el casco y los esbirros de Dócrates huyen con él. Dócrates revela que Cassios, antiguo rival de Seiya por la armadura de Pegaso, es su hermano. Seiya y Shun se enfrentan a Dócrates, pero no pueden hacer nada ante su terrible fuerza. Hyoga intercepta a los esbirros de Dócrates, les quita el casco dorado y acto seguido va al Coliseo, donde se enfrenta a Dócrates congelándole ambas piernas, hecho que es aprovechado por Seiya y Shun para derrotarlo. Por desgracia, Shiryu llega al Valle de la Muerte pero no puede recuperar el resto de la armadura porque sus enemigos escapan justo antes que él llegue.

GUERRERO
DE PLATA

Seiya les dice a sus compañeros que Dócrates era muy famoso en el Santuario debido a su gran poder, e incluso un caballero de bronce tan valiente como Ikki del Fénix les dice a sus nuevos compañeros en dos ocasiones que huyan de él, a pesar de que son cuatro contra uno.

Efectivamente, Dócrates es un caballero de plata, así que su poder es superior al de Seiya y los demás caballeros de bronce, que necesitan aunar esfuerzos para poder derrotarle.

La armadura de Dócrates es capaz de soportar ataques que no pueden aguantan las armaduras de bronce: soporta los 10.000 voltios de la cadena de Andrómeda, algo que no soportó la armadura de bronce del Unicornio; resiste el Polvo de Diamantes del caballero del Cisne, cosa que no aguantó la armadura de bronce de Ichi y también aguanta la avalancha que mató al caballero de bronce del Fénix.

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

MÁS RIVALES DUROS PARA ZATCH

Si en el número 6 te hablábamos de los primeros enemigos de Zatch, ahora te presentamos un nuevo grupo de rivales. Todos ellos le han puesto las cosas difíciles a nuestro mamodo favorito, pero hasta el momento ha logrado alzarse siempre con la victoria.

Zatch vs Baltro

Episodio 20 – Las flores del mal
Lugar: un bosque londinense
Ataque definitivo: Zeno quema su libro

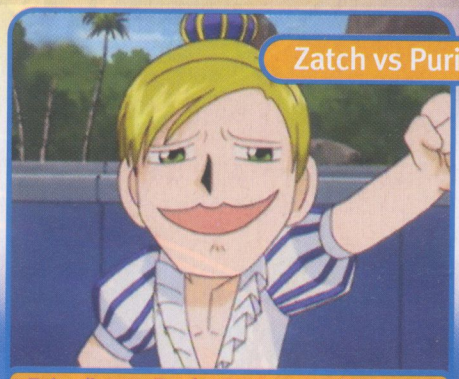
Cuando Zatch y Kiyomaro viajan hasta Londres, descubren que el profesor Takamine ha sido secuestrado. Todo indica que está encerrado en el castillo de Haubert, dominado por una monstruosa criatura. En realidad, se trata de un mamodo, Baltro, que ni siquiera tiene la fisonomía que aparenta. Su aspecto es mucho menos fiero, por lo que Zatch le obliga a huir del lugar. Pero no llega muy lejos, porque Zeno le ajusticia por haber fracasado.

Zatch vs Kikuropu

Episodio 22 – El mamodo bailarín
Lugar: una playa inglesa
Ataque definitivo: Bao Zakeruga (Zatch) y Daremikeru (Yopopo)

En un pueblo costero, un mamodo enorme está causando el pánico. Parece ser que está buscando a otro que se encuentra por los alrededores. Mientras, Zatch y Kiyomaro están pasando allí su último día de vacaciones y conocen a Yopopo, un alegre mamodo que se pasa el día bailando y cantando. Él es el objetivo de Kikuropu, que hace que se queme su libro. Zatch venga a su amigo.

Zatch vs Purio



Episodio 30 – Zatch y Tia, una temible combinación
Lugar: el parque de atracciones
Ataque definitivo: Zaquer (Zatch) y Saizu (Tia)

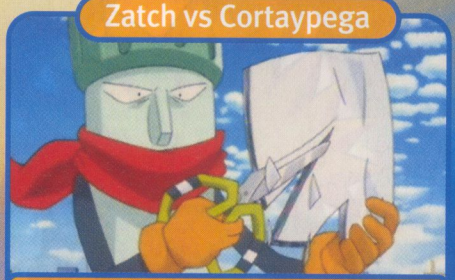
Megumi es una artista sin tiempo libre, pero un día al mes está libre. Así que Tia se encarga de preparar una doble cita con Kiyomaro y Zatch. Los chicos llegan antes al parque de atracciones donde han quedado y tienen que vérselas con Zoboron y Purio. Este último va vestido como un príncipe y cree que va a ser el próximo rey. Pues va a ser que no.

Zatch vs Zoboron

Episodio 30 – Zatch y Tia, una temible combinación
Lugar: el parque de atracciones
Ataque definitivo: Zaquer (Zatch) y Saizu (Tia)

Zoboron es un mamodo de tipo animal, con aspecto de cocodrilo. Sus ataques son muy poderosos, pero lentos, de modo que se complementa bien con Purio, que pega al suelo a sus rivales. Sin embargo, Zoboron depende totalmente de Hige, su compañero humano, sobre todo para moverse. Está siempre junto a Purio y juntos vuelven al mundo mamodo.

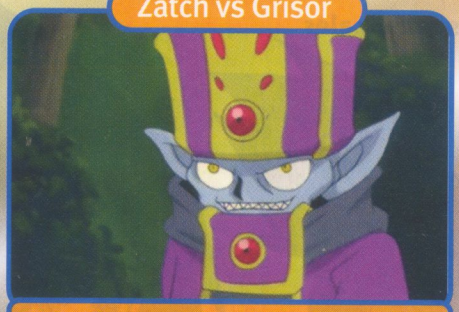
Zatch vs Cortaypega



Episodio 31– La nueva alumna
Lugar: un camino junto al río
Ataque definitivo: Jikerdor

Con un tubo de pegamento y unas tijeras, un tipo crea a Cortaypega, un mamodo de aspecto cómico, pero muy mala leche. Busca los fragmentos de un espejo mágico y Zatch tiene uno. Sus ataques cortan hasta el aire y puede controlar aquello a lo que da forma cortando y pegando papel. Para su desgracia, el ingenio de Kiyomaro hace que esta habilidad se vuelva en su contra.

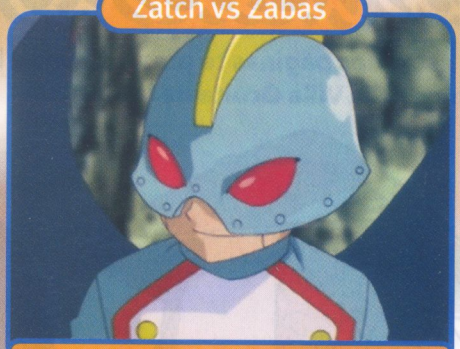
Zatch vs Grisor



Episodio 35 – La batalla final del espejo
Lugar: una montaña rodeada de lava
Ataque definitivo: Bao Zakeruga

Grisor se hace pasar por amigo de Shion, contándole que si reúne los fragmentos del espejo, éste se recompondrá y podrá pedirle que Nya esté con ella para siempre. Sin embargo, Grisor y el doctor Hakase están utilizando a la chiquilla para sus propios fines: hacerse con el poder del espejo y ganar la batalla mamodo. Aunque consiguen lo primero, cometen un error al derrotar a Nya: la rabia de Zatch y Kiyomaro les da nuevos poderes con los que vencer a la evolución demoníaca de Grisor.

Zatch vs Zabas



Episodio 38 – Batalla en Hong-kong (2ª parte)
Lugar: un islote de Hong-Kong
Ataque definitivo: Zakeruga

Para este mamodo volador, tener a Won Rei encerrado en una celda suponía acabar con él fácilmente. No contaba con que Zatch acudiera en ayuda de él. Una vez liberado, Zabas no tiene ninguna posibilidad ante un mamodo que domina las artes marciales y otro con un poder eléctrico enorme. Así que, como es de esperar, pronto abandona el vuelo.

Brago, ¿amigo o enemigo?

El mamodo demoníaco que acompaña a Sherry no tiene en su punto de mira a Zatch todavía. La verdad es que no acaba de saberse bien si Brago es bueno o malo, porque si bien ayuda a Sherry, parece impaciente por luchar contra mamodos poderosos. En su primer encuentro con Zatch vence a Gofure, pero no queda claro si lo hace para defender a Zatch o porque le gusta pelear. Habrá que estar atentos a la segunda temporada para saber más sobre Brago.

Zatch Bell, protagonista del próximo Mega Hiro

No podemos obviar que Zatch Bell! es hoy por hoy una de las series más populares en España, sobre todo desde que La 2 empezó a emitirla por las tardes. Por ese motivo, aunque todos los meses podéis leer artículos sobre la serie en Mega Hiro, el mes que viene será especial: ¡el número 11 llevará 6 páginas sobre las aventuras de Zatch! Además de ser la serie de portada, le dedicaremos una página doble con un artículo que seguro que os gustará, y la ficha de personajes corresponderá a nuestro protagonista, Zatch. Aparte, tendremos la tercera entrega de la guía de episodios de la serie, con un resumen de los episodios 27 al 39. Si sigues atentamente la gran batalla mamodo, ¡no te lo puedes perder!

© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

Los héroes de la Villa Oculta de la Hoja

En estas dos páginas te presentamos a los principales ninjas de la Villa Oculta de la Hoja.

HOKAGE

El Tercer Hokage dirige sabiamente el destino de la villa de la Hoja. Domina unas singulares técnicas ninja y goza del respeto de todos sus convecinos.

IRUKA

El maestro de Naruto no lo tiene fácil para dominar a tanto aprendiz. Espera mucho de Naruto y sabe cómo se siente, pues también es huérfano.

SASUKE

Pertenece a uno de los clanes más fuertes y antiguos del País de la Hoja. Quiere vengarse de su hermano mayor, Itachi, que mató a toda su familia.

KAKASHI

El peculiar maestro del equipo 7 exige mucho a sus discípulos. Su fama de ninja excepcional se ha extendido más allá de las fronteras del País de la Hoja.

SAKURA

Está enamorada de Sasuke y haría lo que fuera por él. Entrena duro para no ser la más débil del equipo. Ino es una vieja amiga con la que compite por el amor de Sasuke.

NARUTO

Naruto tiene en su cuerpo al zorro de las 9 colas, pero es buen chaval. Lucha por ganarse el reconocimiento de sus amigos y de los habitantes de la villa, pero a veces se pasa de la raya.

SHINO
El clan de Shino tiene una relación casi simbiótica con los escarabajos. Los pueden dirigir y éstos los protegen de los venenos. Shino no es muy hablador.
ROCK LEE
La bestia verde es un maestro de la lucha cuerpo a cuerpo. Su ídolo es su maestro, Guy. Al principio ve a Neji y a Sasuke como adversarios en el poblado.
Es un gran modelo para los ninjas. Entrena más duro que nadie y se considera el único rival serio de Kakashi. Sus discípulos lo admiran con razón.
GUY
TENTEN
Su especialidad son las armas. En el equipo con Rock Lee y Neji parece algo débil, pero las apariencias engañan. Su arsenal de armas es casi inagotable.
INO
De pequeña era amiga de Sakura, pero ahora son rivales, no sólo en combate, sino también por el amor de Sasuke. Forma equipo con Shikamaru y Choji.
CHOJI
El ninja más infravalorado del pueblo. Su aspecto rechoncho y el engullir constantemente patatas fritas dan una imagen errónea de sus cualidades, porque es un duro adversario.
SHIKAMARU
Le aburre todo lo que no sea un reto, es decir, casi todo para un cerebrito como él. Sin embargo, tiene madera de líder.
ポテト
En realidad Kiba forma parte de un equipo hombre-perro. Su fiel compañero Akamaru no se separa de su lado. Con él, Kiba puede detectar cualquier peligro.
KIBA
NEJI
En el pueblo consideran que Neji es el *genin* con más talento. Es un auténtico genio y a pesar de su juventud, ya domina todas las técnicas de su clan.
HINATA
Es pariente de Neji. Es una chica extremadamente tímida. Cuando ve a Naruto se queda petrificada y no sabe qué decir, ya que está muy enamorada de él.

Goku contra la Red Ribbon

Después de perder la final del Gran Torneo de Artes Marciales, Goku se despide de sus amigos porque quiere buscar la bola de dragón de cuatro estrellas, la que le legó su abuelo. Eso le embarca en una increíble y peligrosa aventura, en la que debe enfrentarse a una temible organización criminal.

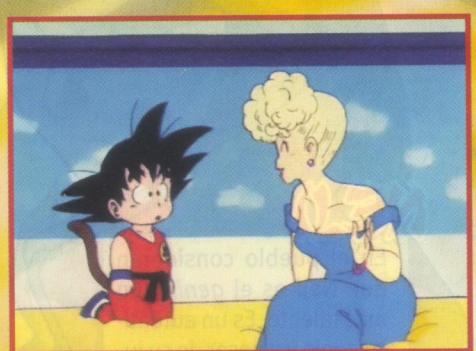
Un enemigo grande y poderoso

BÚSQUEDA Goku quiere la bola de cuatro estrellas.

Goku parte hacia el lugar donde el radar de Bulma le indica que está la bola de dragón más cercana. Pero no está solo en la búsqueda: la Red Ribbon, un ejército que ansía controlar el mundo, también va tras las bolas. Goku encuentra la bola de seis estrellas, pero los hombres del comandante Silver le descubren. En su afán por arrebatársela, Silver se enfrenta a Goku y, claro está, sale malparado. Entonces Goku se dirige hacia el norte, donde se halla la siguiente bola de dragón. Cerca de un pueblo atemorizado por la Red Ribbon, está el cuartel del coronel White. Es una torre repleta de soldados y en cada piso hay un rival muy fuerte. No obstante, Goku les vence uno a uno: el sargento Metallic, el capitán Murasaki y el monstruo Buyon caen frente al pequeño luchador. Al final, llega al primer piso, donde vence al coronel White con la ayuda de un simpático robot. Este monstruo guardaba la bola de dos estrellas, y se la da.

Reencuentro con Bulma

Durante la batalla, se ha estropeado el radar de las bolas de dragón, así que Goku tiene que ir a la capital del oeste para que Bulma se lo arregle. Allí conoce a su familia, los amos de la todopoderosa Corporación Cápsula. Como Bulma se aburre, decide ir con Goku a buscar la siguiente bola. En esta ocasión, se las verán con un enemigo aún más poderoso: el general Blue. Pero antes, Goku y Bulma tendrán ocasión de visitar al Duende Tortuga, Krilín y Lunch. Su viejo compañero de entrenamiento también se une a la búsqueda de la bola. Con un minisubmarino, se adentran en la gruta que les lleva a la base marina del general. Allí se produce la primera lucha, en la que descubren el poder oculto del militar: puede paralizar a sus oponentes con su fuerza mental. Afortunadamente, gracias a un ratoncillo –a Blue le dan pánico–, Goku logra recuperar la capacidad de movimiento y le derrota, para huir a continuación con la bola de tres estrellas.



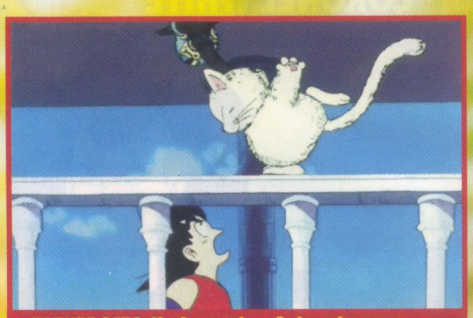
FAMILIA DE BULMA Goku visita a su amiga y conoce a sus padres.

Al fin la cuarta bola de dragón

Pero Blue no ha sido derrotado todavía. Les sigue hasta la isla de Mutenroshi. Allí, maniata a todos, se lleva las bolas de dragón y les deja una bomba de regalo. La llegada de Lunch permite evitar la explosión. Goku sale disparado tras el enemigo en la nube kinton y le da alcance en la Villa del Pingüino, un pueblo muy especial. En la pelea final contra el general, Goku tiene una poderosa aliada: la niña-robot Arale. Tras la victoria, Goku recupera las bolas de dragón, pero el enemigo ha conseguido hacerse con el radar. De nuevo en solitario, el siguiente lugar al que va es el territorio del comandante Yellow. Los soldados quieren la bola de dragón que posee Bora, un indio que habita en la tierra sagrada de Karin junto a su hijo, Upa. Cuando secuestran a su pequeño, Goku le rescata. En agradecimiento, Bora le regala la bola de dragón, que resulta ser la de cuatro estrellas.

Aparece un asesino letal

Los continuos fracasos llevan a la aparición del terrible asesino a sueldo Tao Pai Pai. Su demostración de fuerza consiste en matar al general Blue. Recibe la orden de acabar con Son Goku y recuperar las bolas de dragón, por lo que se dirige hacia la tierra sagrada de Karin. Este lugar recibe su nombre porque existe una enorme columna que llega más allá de donde alcanza la vista y se dice que en lo alto vive Karin, que proporciona el agua sagrada a quien llega hasta allí. Ese agua dota de grandes poderes a quien la toma. La familia de Bora se ha encargado de proteger la torre sagrada desde tiempos inmemoriales. Tao Pai Pai se presenta en el lugar y, con suma facilidad, mata a Bora y deja inconsciente a Goku. Se lleva las bolas de dragón, sin darse cuenta que nuestro héroe lleva la de cuatro estrellas encima. Al volver en sí, Goku decide reunir las siete bolas para resucitar a Bora. Pero antes deberá hacerse más fuerte. La manera más rápida de conseguirlo es escalando la columna y probando el agua sagrada. ¡Así que comienza a treparla!



DUENDE GATO Karin ayuda a Goku a hacerse más fuerte.

Curiosa mezcla

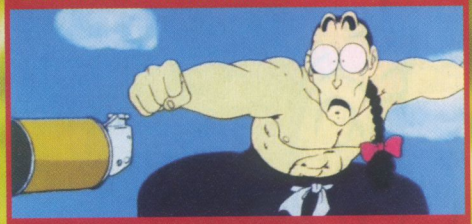
Akira Toriyama, el autor de *Bola de Dragón*, hizo un guiño a sus muchos fans al hacer que Goku visitara la Villa del Pingüino. ¿Por qué? Porque en esa particular localidad vive Arale, la niña robot creada por el inventor Senbei Norimaki. Es decir, la protagonista de su otro manga de éxito, *Dr. Slump*. El encuentro entre Goku y Arale hizo las delicias de los aficionados de ambas series.

Karin, el amo de la torre

Tras varios días de mucho sufrimiento, Goku llega a la torre sagrada. Entonces conoce al duende Karin, encargado de entregar el agua sagrada. Pero no va a ser tan fácil obtenerla: Karin le dice que tiene que conseguir quitarle la vasija que la contiene. El duende es muy hábil y veloz, además de que puede leer el pensamiento, por lo que Goku no es capaz ni de rozarla. Aun así, está claro que ha mejorado mucho. Subir la columna le ha servido de entrenamiento, y el esfuerzo que hace a tanta altura, también. Karin le explica que la anterior persona que consiguió tomar el agua sagrada fue Mutenroshi... ¡pero tardó tres años! Goku no tiene tanto tiempo. Con la ayuda de una judía mágica, que le llena el estómago, Goku sigue intentándolo. Por fin, al tercer día, logra coger la vasija. Bebe el agua sagrada, pero Karin le confiesa que tan sólo es agua normal. La fuerza adquirida se debe al duro entrenamiento que supone intentar arrebatársela. Goku se despide y baja de la torre, justo en el momento en que Tao Pai Pai vuelve a aparecer.

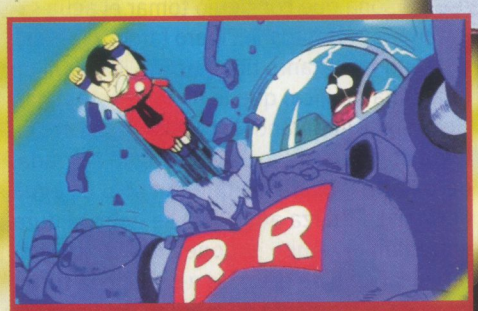
© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

Batalla final en el Cuartel General



DERROTADO Tao Pai Pai cae en su propia trampa.

Ahora Goku es mucho más fuerte y ágil, de modo que Tao Pai Pai apenas es rival para él. Aunque recibe varios golpes, se levanta sin problemas. El asesino no puede creer que ese niño haya mejorado tanto en tan poco tiempo. Para evitar la derrota, Tao Pai Pai le lanza una bomba y da un altísimo salto, pero Goku patea la bomba hasta donde él se encuentra. Con el estallido, la victoria es incontestable. Con la que aporta la comandante Lila, hay cinco bolas de dragón reunidas en el Cuartel General de la Red Ribbon. El deseo del general Red está muy cerca de verse cumplido. Pero no cuenta con que Goku se dirige hacia allí para llevar a cabo la batalla definitiva. Mientras, Bulma y el resto de sus amigos se enteran de sus planes y también van hacia allá para ayudarle. Goku entra en el Cuartel General como un elefante en una cacharrería. A su paso, va dejando un reguero de soldados inconscientes. El pánico se apodera del general Red y se le escapa ante su lugarteniente, el oficial Black, que iba a pedirle al dragón Shenron ser más alto. Black se siente traicionado, porque él y los demás miembros del ejército luchaban por dominar el mundo. La rabia le lleva a pegarle un tiro al general y autoproclamarse nuevo líder del ejército. En seguida aparece Goku y comienza la lucha. Aunque Black usa un robot pilotable, la diferencia de poderes es demasiado grande y es vencido sin apenas ofrecer resistencia. ¡Goku solito ha podido vencer a toda la Red Ribbon! Sin embargo, aún falta una bola de dragón para tener las siete y poder resucitar al padre de Upa. ¿Dónde estará?



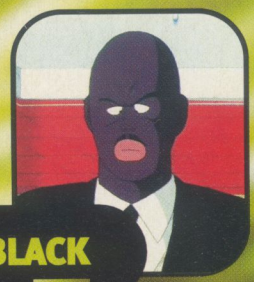
VICTORIA La Red Ribbon pasa a ser historia.

TAO PAI PAI

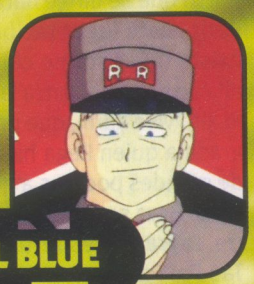
El asesino a sueldo más letal del mundo acepta trabajar para la Red Ribbon a cambio de una cifra mareante. Su tarea consiste en acabar con Son Goku. Sin embargo, este maestro de las artes marciales no sabe el lío en el que se ha metido.

LA RED RIBBON

GENERAL RED



OFICIAL BLACK



GENERAL BLUE

CORONEL WHITE

COMANDANTE SILVER

Shaman King © Hiroyuki Takei. All rights reserved

A Ryu, el líder de la banda de macarras que controla el cementerio, lo conocemos al principio de la serie. Aunque inicialmente le pega a Manta y se enfrenta a You, después se convierte en un amigo leal.

Ryu: De matón a amigo fiel

RYU Se considera muy moderno.

REBANADO You le arruina el tupé.

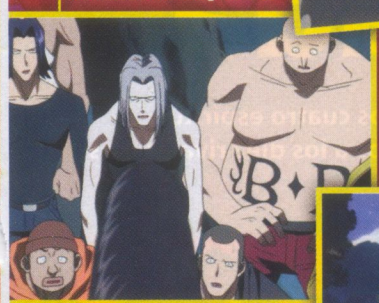
ESBIRROS Una banda de macarras no muy listos.

Ryu es el jefe de un grupo de adolescentes que no saben a qué agarrarse en la vida. Para ellos, la zona del cementerio es su territorio y por eso le dan una paliza a Manta cuando entra en él. You se venga y le corta el increíble tupé que lleva. Entonces Ryu le reta a una pelea, pero sale claramente derrotado. A partir de ese momento, le toma como enemigo.

A pesar de todo, You le salva la vida durante su pelea con Len. You acaba seriamente herido en ese combate y Ryu lo lleva al hospital. Ahí da inicio su amistad.

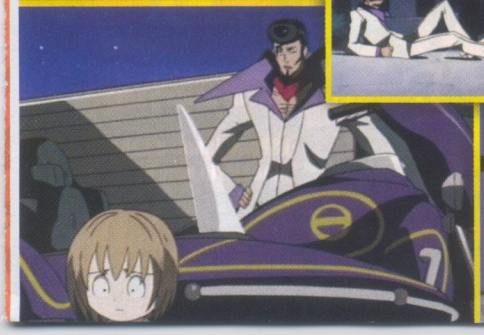
Ryu le coge el gustillo a eso de los poderes y también quiere ser un chamán. Se pasa el día con You y sufre el carácter de Anna. Luego es poseído por el espíritu de Tokagero, un ladrón rival de Amidamaru, al que acusa de matarle hace 600 años. Cuando ese espíritu entra en el cuerpo de Ryu, despierta las capacidades chamánicas de éste. Afortunadamente, Ryu consigue apaciguarle y Tokagero se pasa al lado del bien.

Bajo su apariencia de tipo duro, Ryu muestra su buen corazón cuando You rompe su amistad con Manta durante la lucha con Fausto VIII. Ryu le anima a ir a ver a You y emprenden juntos el viaje. Allí, el padre de You se encarga de la formación de Ryu como chamán, sin que éste ni sus amigos lo sepan. Menuda sorpresa se llevan al ver que participa en la ronda eliminatoria del Shaman Fight... ¡y con Tokagero como su espíritu protector! Aunque Ryu parece algo idiota a veces, se puede contar con él en cualquier situación.



SALVADO You le salva de la guadaña de Len.

VIAJE Manta y Ryu van a buscar a You.



ESPÍRITU PROTECTOR Ryu se convierte en un chamán.

INSTANTÁNEO Ryu se enamora enseguida.

MAESTRO El padre de You es el maestro de Ryu.

BRILLANTE Ryu se considera un tipo elegante.

LOCALIA
Buzz

Los 10 rivales más fuertes de Inuyasha en la segunda temporada

Inuyasha y sus amigos no lo tienen nada fácil para encontrar los fragmentos de la Esfera de los cuatro espíritus. Constantemente deben enfrentarse a criaturas malignas. En esta página doble os presentamos a los diez rivales más poderosos que aparecen en la segunda temporada.

10. Mukotsu

En el último lugar se encuentra uno de los siete guerreros legendarios que, al menos en parte, aparecieron al final de la segunda temporada. Se trata de Mukotsu. Elabora venenos y está especializado en preparar mezclas venenosas y recubrir a sus adversarios con ellas. Su maestro es Sesshomaru. Contra el demonio perro no tiene ninguna posibilidad.

Peligrosidad:

MUKOTSU El legendario guerrero lanza una neblina venenosa.

9. Jakotsu

Es otro de los guerreros legendarios. Jakotsu tiene un aire femenino y está fascinado por Inuyasha en varios aspectos. Sin embargo, se muestra muy hábil en el manejo de la espada y hay que tomarlo en serio como adversario.

Peligrosidad:

AFEMINADO Jakotsu se comporta de forma "rarita".

ESPADA Jakotsu sabe manejarla muy bien.

8. Gyuou

No es raro que los demonios adquieran forma humana para no llamar la atención, como ocurre con el gigantesco demonio Gyuo, al que Inuyasha y compañía conocen como el sacerdote Izumo. Este demonio está decidido a tomar las almas de nuestros amigos para crear su propia Esfera de los cuatro espíritus y llegar a ser un auténtico humano.

TERRORÍFICO Con su aspecto intimida a la gente.

Peligrosidad:

7. Cabeza de demonio

La primera cabeza de demonio que encuentran nuestros héroes es sólo una ilusión para distraerlos del auténtico demonio. Se esconde tras la forma de una princesa y se da a conocer cuando tiende una trampa a Miroku. Con sus poderes paralizantes es todo un peligro para nuestros amigos, pero, uniendo sus fuerzas, Inuyasha y Miroku consiguen vencer a la cabeza.

PRINCESA El demonio muestra su auténtico ser.

MACABRO Sólo es una cabeza.

Peligrosidad:

6. Kyokotsu

Es el tercero de los guerreros legendarios. Hasta los demonios le tienen miedo, ya que este gigantesco luchador resucitado de entre los muertos se come a sus semejantes. Koga se enfrenta al gigante y, tras arrancarle un fragmento de esfera de la frente, le vence.

GIGANTESCO Sólo tiene una cosa en la cabeza: ¡matar!

Peligrosidad:

5. Tsubaki

Tsubaki había sido una sacerdotisa como Kikyo, pero se rindió a la envidia cuando le confiaron la esfera. Naraku la utiliza para matar a Inuyasha, ya que Tsubaki puede controlar a Kagome. Cuando falla en su intento de acabar con el semidemonio, decide pasar a la acción convirtiéndose en un demonio enorme con un fragmento de la Esfera de los cuatro espíritus.

TSUBAKI Una antigua sacerdotisa.

JOYA Tsubaki se transforma en monstruo.

Peligrosidad:

4. Muso

Muso es en realidad un demonio sin cara. Cuando le roba la cara a un sacerdote, también adopta su nombre. Este descendiente de Naraku la ha tomado con Kagome. Como su brazo separado es sustituido por los insectos de Naraku, Miroku no puede usar su vórtice contra él. Por suerte, Inuyasha sí puede utilizar la Tessaiga.

CARA Este rostro no le pertenece.

Peligrosidad:

3. Garamaru

Garamaru es un demonio polilla como Gatenmaru, con el que Inuyasha ya había tenido problemas en la primera temporada. Pero Garamaru es mucho más fuerte. Después de haber encerrado en capullos a nuestros héroes, les crea terribles pesadillas. El semidemonio deberá buscar en sus sueños para liberarlos.

GARAMARU El parecido con Gatenmaru no pasa desapercibido.

DEMONIO POLILLA Gatenmaru con su apariencia real.

Peligrosidad:

3. Ryukotsusei

Justo al principio de la segunda temporada, Inuyasha conoce a este demonio con forma de dragón. Es el responsable de la muerte del padre de Inuyasha y, según los relatos del herrero Totosai, Inuyasha es igual de fuerte que su padre cuando vence en combate a Ryukotsusei. No es de extrañar que Inuyasha se haya dedicado a la lucha desde joven.

SORPRESA Ryukotsusei posee la conciencia del padre de Inuyasha.

Peligrosidad:

APARIENCIA Es un dragón temible.

1. Demonio Pantera

El demonio pantera es, sin duda, el mayor peligro al que nuestros protagonistas deben enfrentarse. Para aumentar su poder, absorbe las almas de sus subordinados. De un demonio debilitado por la edad y casi muerto, pasa a ser un demonio pantera lleno de energía y fuerza. Con el fragmento de la esfera que se traga –y que luego cuelga en sus fauces–, es tan poderoso que sólo puede ser derrotado con la unión de energías de Sesshomaru e Inuyasha.

SÉQUITO El demonio pantera y sus seguidores.

DEMONIO PANTERA Con el cristal en sus fauces es aún más fuerte.

Peligrosidad:

Los disparos mas potentes

Todos hemos alucinado al ver los increíbles disparos de Oliver, Mark y demás jugadores de este anime. Aunque la mayoría son una tremenda fantasmada que en la realidad no se podrían llevar a cabo, aquí te mostramos algunos de los tiros más populares.

Los tiros de Oliver

Entre los disparos a puerta que domina Oliver, podríamos destacar tres en especial. Son los tres más espectaculares y efectivos, con los que logra incontables goles que ayudan a su equipo a lograr la victoria en los partidos más complicados. Comienza demostrando el efecto demoledor de sus disparos en el Newppy y acaba perfeccionando nuevas técnicas en el Newteam. Gracias a ellos, sus equipos logran alzarse con los títulos.

Tiro con efecto

Al principio, es el disparo básico de Oliver, con el que deja maravillados a todos. ¡Tan pequeño y ya sabe dotar de un gran efecto a sus chuts! Con este tiro a puerta, hace que el balón sea inalcanzable para el portero, que ve impotente como la pelota entra en su marco. Con el paso del tiempo, mejora este tipo de disparos: incrementa la potencia de golpeo y, por lo tanto, el esférico coge un mayor ángulo de efecto.

Chilena

En sus ansias de desarrollarse como futbolista, Oliver acepta el reto de Roberto para aprender esta acrobática técnica. A pesar de la dificultad que supone rematar el balón en el aire y en una posición incómoda para el cuerpo, Oliver entrena hasta dominarla. Luego, en los partidos, levanta al público de sus asientos con sus golazos de chilena. Si además combina la chilena con el tiro con efecto, es un tiro imparable.

Tiro del águila

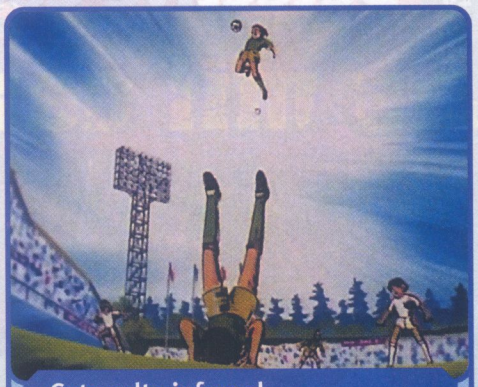
Una vez en el Newteam, Oliver sigue mejorando como jugador. A su habilidad en el regate y su mayor velocidad, añade un disparo que coge por sorpresa a los porteros rivales. El tiro del águila consiste en un pepinazo que se eleva a muchísima altura y luego cae en picado hacia la portería con una velocidad y potencia endiabladas . Su nombre, pues, se debe a que recuerda el vuelo de un águila cuando ataca a su presa.

Tiro combinado
Autores: Oliver Aton y Tom Baker
Equipo: Newppy y Newteam

La pareja de oro del fútbol japonés se complementa a la perfección. Y no sólo a la hora de contraatacar, regateando uno por la banda y centrando para que el otro remate a puerta. Hacen algo aún más increíble: un tremendo disparo en el que la zurda de uno y la derecha de otro golpean al balón, haciendo que coja una gran potencia, a la vez que éste se vuelve "loco" y se dirige a la portería rival haciendo eses. El portero no sabe hacia dónde va.

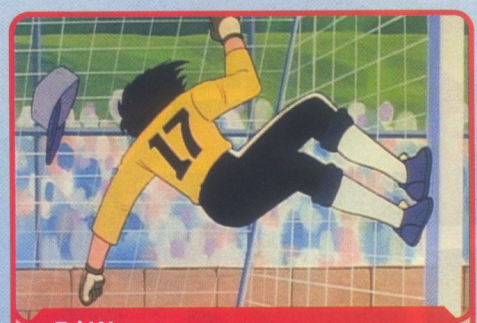
Tiro del tigre
Autor: Mark Lenders
Equipo: Muppet y Toho

Mark es un jugador fuerte, agresivo e incluso violento. Sus disparos son terribles, parecen una extensión de toda su rabia contenida. Es decir, que son muy potentes. Su principal técnica es el tiro del tigre, un fuerte lanzamiento que es casi imposible de atajar para los porteros. Ya en el instituto, Mark mejora este tiro entrenando en la playa. Gracias a estos ejercicios, es capaz de perforar la red de los rivales e incluso provocar agujeros en las paredes. ¡Menuda fuerza!



Catapulta infernal
Autores: los gemelos Derrick
Equipo: Hot Dog

Es, sin ningún género de dudas, la técnica que más ha impactado a los fans de la serie. Estos gemelos maestros de las acrobacias aéreas se dividen el trabajo: uno se desliza a toda velocidad por el césped mientras que el otro salta encima suyo, impulsándole hacia arriba para que remate a puerta. A pesar del espectáculo, no les sirvió para llegar demasiado lejos en los torneos infantiles y juveniles. Aunque sí son unos habituales en la selección japonesa.



Ed Warner
Un samurái saltarín
Equipo: Muppet y Toho

Desde pequeño ha sido entrenado en diferentes ramas de las artes marciales, siguiendo los designios de su estricto padre. Pero a él lo que de verdad le apasiona es el fútbol. Aunque no le dejan apenas tiempo para practicar el deporte rey, Ed se rebela para poder participar en los diferentes torneos, siempre al lado de su gran amigo Mark. A la hora de proteger su portería, utiliza una defensa voladora, aprovechando las enseñanzas de las artes marciales. Es característica su imagen rebotando en un poste para impulsarse hacia el lado contrario. Además de ser eficaz, causa furor entre el público.

Tiro de fuego
Autor: Karl Heinz Schneider
Equipo: selección de Alemania

El primer gran rival extranjero de Oliver es el capitán de la selección alemana, a la que se enfrenta en la final del mundial sub-16. Este jugador total, el *käiser*, tiene un chut imparable: el tiro de fuego. Recibe este nombre porque dota de tanta fuerza al disparo que parece que del balón surja fuego, dándole un tono rojizo. Si un portero intenta parar la pelota, puede quemarse las manos. Con el tiro del fuego, Schneider convierte a Alemania en la mejor selección europea.

Tiro bumerán
Autor: Tom Baker
Equipo: Newppy y Newteam

La prodigiosa técnica de Tom le permite hacer cosas increíbles, al alcance de muy pocos futbolistas. Una de ellas es este tiro especial que le permite engañar a sus rivales. Con él, Tom hace ver que chuta a puerta, pero el balón, al contactar con el césped, se frena y gira sobre sí mismo, volviendo hacia atrás. De ese modo, Tom, que ha corrido hasta allí, puede rematar nuevamente a puerta. El efecto sorpresa coge desprevenido al portero.

Benji Price
Sobriedad bajo palos
Equipo: San Francis y Newppy

Prototipo del portero seguro al que no le gusta lucirse ni hacer paradas de cara a la galería. Lleva a cabo una gran defensa de su marco, que es prácticamente inexpugnable. Ha entrenado con jugadores profesionales, con balones de diferentes deportes (rugby, tenis) e incluso con máquinas que disparan balones a gran potencia. Por eso está preparado para lo que venga y es capaz de atajar un fuerte chut con una sola mano. A pesar de su sobriedad, a veces juega demasiado confiado y, ante rivales de envergadura, eso le causa alguna sorpresa desagradable.

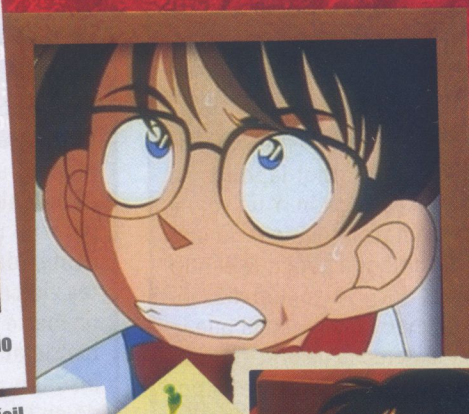
Las mil caras de Conan

DETECTIVE CONAN

En esta página te presentamos las diferentes expresiones que suele poner Conan... ¡todo un álbum de fotos de sus estados de ánimo!

HORRORIZADO Esto no le gusta nada a Conan.

INOCENTE Conan actúa como el niño en cuyo cuerpo está atrapado.



PENSATIVO Conan cavila.

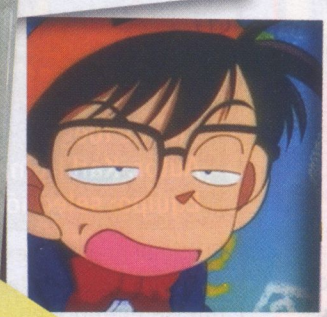
TENSO Se enfrenta a una situación difícil...

PILLADO Conan casi se ha delatado a sí mismo.

ALIVIADO Conan se quita un peso de encima.

FELIZ Conan sin nada de estrés.

BRILLANTE A Conan se le ha ocurrido una idea explosiva.



DESQUICIADO Conan pone esta a cara a menudo cuando trata con los Detective Boys.

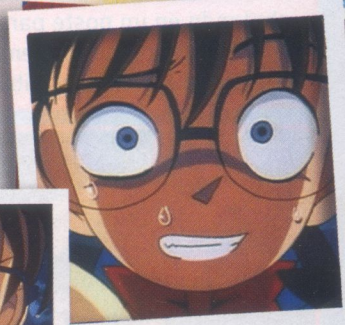
TENSO Conan se enfrenta a una situación difícil.

DOLORIDO Hay que apretar los dientes.

SOÑADOR Tiene la mente en otra parte.

AVERGONZADO Conan se ha bañado desnudo con Ran.

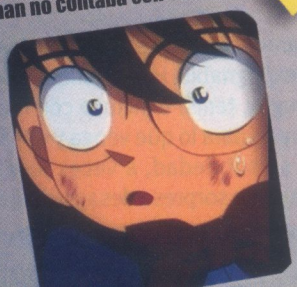
CABREADO Alguien le ha enfurecido.



TEMEROSO ¿Queda alguna solución?

ESCÉPTICO Hay algo que Conan no cree.

SORPRENDIDO Conan no contaba con esto.

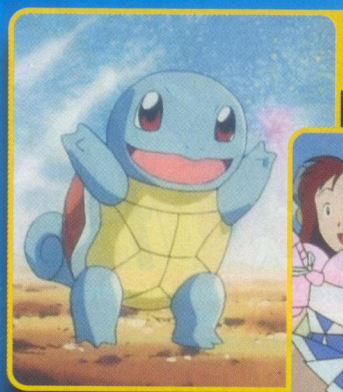


SATISFECHO En paz consigo mismo y el mundo.

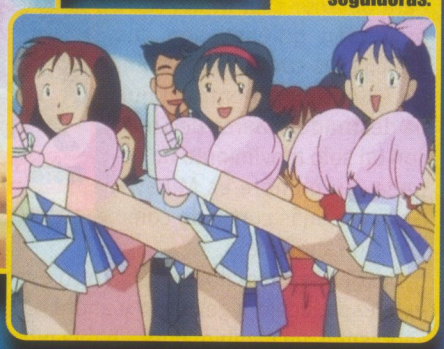
el rival más duro de Ash

Gary Oak

Ash conoce a muchísimos entrenadores Pokémon en su viaje. A pesar de competir inicialmente con ellos, suele acabar haciéndose amigo de la mayoría. Sólo hay uno con el que nunca se entenderá: ¡Gary Oak!



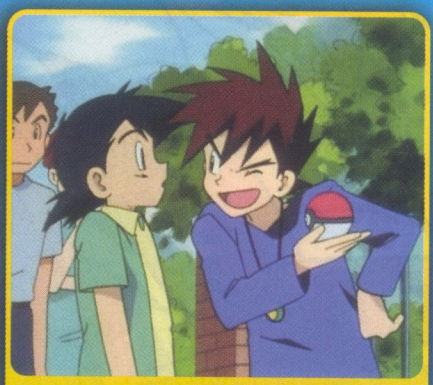
SQUIRTLE El primer Pokémon de Gary.



FANS Gary tiene una legión de animadas seguidoras.

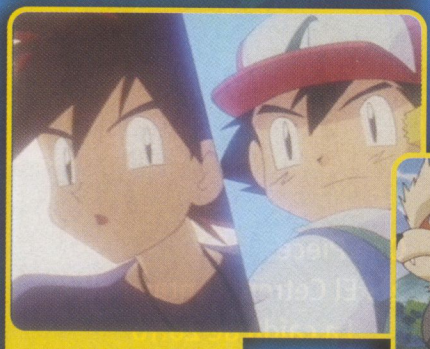
Gary es nieto del profesor Oak y, como Ash, también es de Pueblo Paleta. A diferencia de Ash, Gary no se duerme el día que reparten a los Pokémon y, por lo tanto, puede elegir uno de su gusto. Concretamente, un Squirtle.

Antes de salir en busca de Pokémon y las medallas que permiten participar en la Liga Añil, Ash y él se encuentran y discuten. Está claro que nunca serán amigos. Al contrario, serán grandes rivales. Lo peor para Ash no es haberse dormido y haber acabado con Pikachu, que al fin y al cabo le sale bien la jugada, sino que allá por donde pasa siempre descubre que Gary ya estuvo antes. Además, al principio Gary cuenta con la ventaja de conocer muy bien a los Pokémon, puesto que está muy unido a su abuelo, una de las personas que más sabe sobre ellos en todo el mundo.



DISCUSIÓN Gary no le dice a Ash qué Pokémon ha elegido.

Gary y Ash intentan superarse el uno al otro continuamente. En esa dura carrera hacia la victoria, varias veces se encuentran y deben enfrentarse. Sin embargo, nunca se ha llegado a saberse quién es realmente el mejor entrenador Pokémon. A veces gana uno, a veces el otro.



RIVALES Se enfrentan continuamente por ser el mejor entrenador.

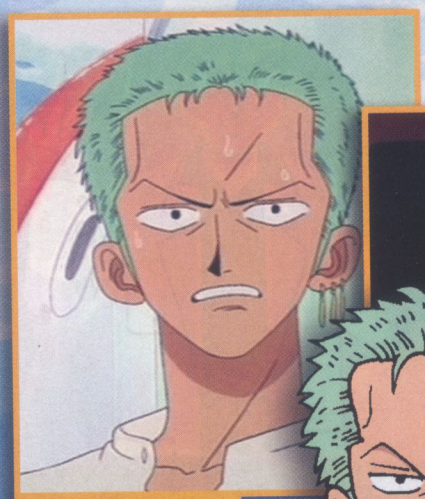
ARKANINE Otro Pokémon de Gary.

JETIX Canal 2 Andalucía

LAS BATALLAS MÁS

ZORRO contra

Hasta este duelo, One Piece nos había presentado un puñado de combates en los que siempre se habían impuesto nuestros piratas favoritos. Sin embargo, en este espectacular y emocionante combate con espadas pierde el admirado espadachín Zorro. Hasta eso puede pasar en un combate de este calibre. ¡Lee y sabrás cómo sucede!



ZORRO RONOA El antiguo cazador de piratas quiere luchar.

CETRERO FANTASMAL Es el mejor espadachín del mundo.

Punto de partida

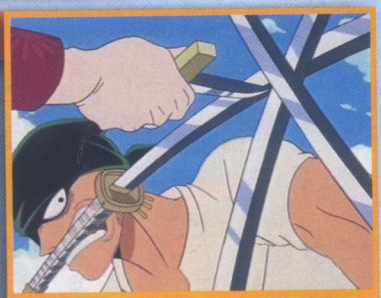
Luffy y su equipo se encuentran en el Baratie. Acaban de escuchar la historia de cómo Don Creek tuvo que volver con el rabo entre las piernas de Grand Line. Allí perdió casi toda su flota al enfrentarse contra un único hombre y su espada. Ese espadachín aún le persigue y justo entonces aparece. Después de haber destruido el barco de Creek, Zorro se interpone en su camino. Para Zorro, este maestro de la espada no es un desconocido.

ENCUENTRO Zorro ha estado esperando este combate.

PUÑAL Con él se enfrenta a Zorro.

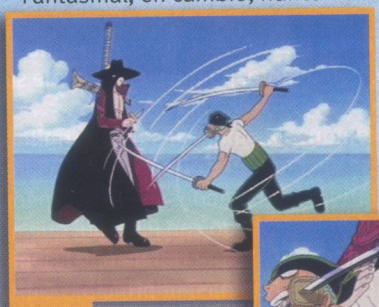
La batalla

Zorro juró que llegaría a ser el mejor espadachín del mundo. Para obtener este título, sabe muy bien quiénes son sus principales contrincantes. Entre éstos se encuentra el que ha destruido el barco de Creek con un solo movimiento de espada. Su nombre es Mihawk Delacure, más conocido como Cetrero Fantasmal.



INÚTIL Mihawk puede defenderse de su ataque con las tres espadas.

Desde hace mucho tiempo, Zorro esperaba batirse en duelo con este espadachín legendario y ahora ha llegado la ocasión. Cetrero Fantasmal, en cambio, nunca había oído hablar de Zorro. Quizá Zorro sea un hombre temido en todo el Mar del Este, pero en Grand Line eso no importa nada. Mihawk está convencido de que Zorro se cree mejor de lo que es. Por eso no desenvaina su gigantesca espada, que le sirve de palo mayor de su barco, sino que se lleva la mano a la cruz de su cuello.



VELOZ Zorro ni le roza.

GOLPE SECO Mihawk se aburre y le golpea.

La Lucha

Título de la serie: One Piece
Capítulo: 24. El Cetrero Fantasmal. La caída de Zorro
Combate: Zorro Ronoa contra Cetrero Fantasmal

EXCITANTES DEL ANIME... 4

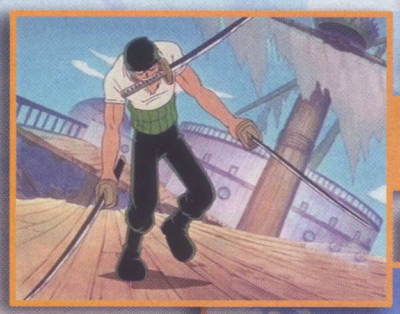
CETRERO FANTASMAL

La cruz resulta ser un pequeño puñal. Asegura que sólo necesita eso para vencerle, ya que su espada la guarda para los rivales que considera serios. Zorro ya se ha puesto el pañuelo en la cabeza y ha sacado sus tres espadas. Está furioso porque Mihawk no le toma en serio.

El público, formado por la tripulación del restaurante flotante Baratie, la de Don Creek, y Luffy y su gente, está expectante. Todos conocen la fiereza del que era cazador de piratas, pero el halo que envuelve a Cetrero Fantasmal les estremece.

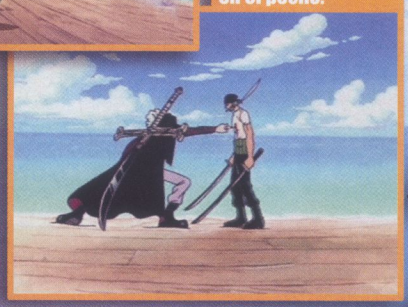
Zorro comienza a atacar con ímpetu, pero no logra tocarle. Mihawk le tiene en jaque con el puñal. El espadachín de pelo verde se desespera. Ninguna de sus tres espadas es capaz de atravesar la defensa de su adversario. Para colmo, mientras él emplea todas sus fuerzas, su contrincante no parece esforzarse. Incluso parece que esté bailando por cubierta al ritmo de la lucha.

Cuando Cetrero Fantasmal le da un golpe seco a Zorro que le hace "besar" la cubierta, éste recuerda la promesa que le hizo a Kuina. Eso le da fuerzas para ponerse de nuevo en pie. Se tambalea, pero no se rinde. Entonces su rival le clava el puñal en el pecho. Mihawk le aconseja la rendición, pero Zorro no quiere. Su honor, por el que tanto ha luchado, está en juego. Prefiere morir luchando. Cetrero Fantasmal está impresionado y le pregunta cómo se llama. Le confiesa que llevaba mucho tiempo esperando un adversario como él.



TAMBALEANTE Aturdido, vuelve a levantarse

CERTERO Le acierta en el pecho.



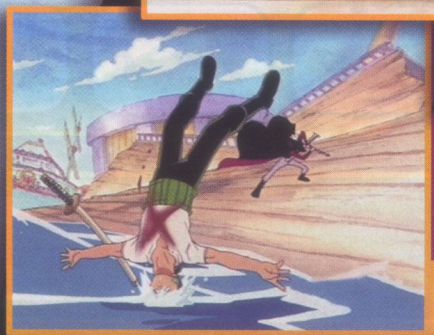
One Piece © 1999 Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Animation

El desenlace

CAMBIO DE ARMA Ahora sí empuña la espada

Entonces Mihawk cambia de arma y desenvaina su letal espada. Zorro hace girar dos de sus espadas en el aire, pero de un solo golpe, su rival destruye ambas y le ocasiona un gran corte en su pecho. Zorro admite su derrota y abre los brazos para recibir el golpe final. Pero Cetrero Fantasmal no le mata, porque cree que en el futuro podrán tener un combate aún más apasionante. Eso sí, Zorro queda malherido y tardará en recuperarse.

SE ACABÓ Zorro ve claro que ha perdido.



DERROTADO A Zorro le han dado un baño.

¿POR QUÉ GANA CETRERO FANTASMAL?

Es una pregunta fácil de responder: Mihawk es simple y llanamente el mejor espadachín, el más fuerte y el más rápido. Claro que el hecho de ser el mejor del mundo no significa que vaya a conservar su trono para siempre. Zorro dará lo mejor de sí mismo para derrotarle algún día.

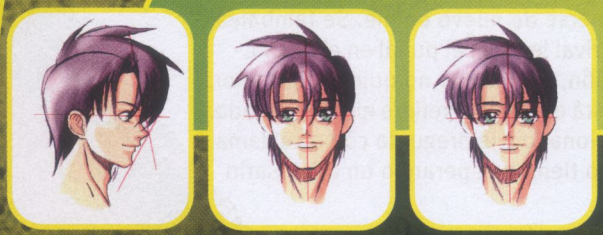
DIBUJAR MANGA SHONEN

Desde que el manga y el anime están de moda en nuestro país, varios han sido los libros en los que se intentaba enseñar a dibujar manga a los aficionados españoles. *Dibujar manga shonen*, uno de los títulos más recientes, se especializa en un género concreto.

Efectivamente, el libro en cuestión trata de enseñar a los lectores cómo dibujar manga para chicos ("shonen" en japonés significa precisamente "chico") en el sentido más amplio de la palabra, desde los más clásicos héroes de acción hasta personajes menos habituales (monjes, guerreros del futuro, samuráis...). Siguiendo las instrucciones del libro, podrás afrontar la creación de cualquiera de estos personajes sin miedo al fracaso.

Y es que el libro tiene en mente al aficionado que no sabe nada sobre el siempre complicado arte del dibujo, así que si te da reparo iniciarte, no tengas miedo y prueba. Tras prestar atención a conceptos de anatomía básicos que todo aspirante a dibujante debe saber (no querrás que tu superguerrero espacial sea patilargo, ¿no?), el libro se centra en las diferentes partes del cuerpo o la forma de plasmar una escena de acción con espectacularidad. En todos los casos, se describen todos los pasos del proceso de creación de un dibujo de este tipo, desde el primer boceto a lápiz hasta los últimos detalles del color, así que no tienes excusa para practicar una y otra vez hasta que tengas la mano rota de dibujar... ¡Recuerda que el secreto de este arte está en practicar mucho! Entonces, y sólo entonces, te podrás plantear dedicarte al manga como algo profesional, pero para llegar a ese punto hace falta mucho esfuerzo... ¡y *Dibujar manga shonen* es un buen punto de inicio!

Dibujar manga shonen
64 páginas
Caroline y Van Huy Ta
Precio: 10,00 €
Publicación: Diciembre de 2006
Disponible en librerías y grandes superficies
Libro también disponible en catalán



Nunca hay que olvidar conceptos de anatomía básicos como la simetría de un rostro.

Una misma cara puede ser "maquillada" para crear varios personajes diferentes.

Los ojos son el espejo del alma... ¡y un rasgo muy importante en cualquier personaje!

La boca apenas requiere unos pocos trazos para dar una gran variedad expresiva al personaje.

¡MÁS INFORMACIÓN EN LA PÁGINA 50!

CONCURSO

¿Quieres convertirte en dibujante de manga? ¡Pues tenemos 10 copias de "Dibujar manga shonen" para sortear entre aquellos de vosotros que nos enviéis la respuesta a esta facilísima pregunta!

¿Qué significa en japonés la palabra "shonen"?

La segunda serie que adapta las vivencias futbolísticas de Oliver Aton ya está disponible en DVD gracias a Jonu Media. 12 discos a un precio muy especial con los partidos más trepidantes del Newppy. ¡A por ellos!

Una readaptación del comienzo

La realización de *Super campeones* tuvo lugar a mediados de los 90, casi 10 años después del final de la serie original. Por eso, para refrescar la memoria a sus seguidores y explicar el origen de la saga a los nuevos aficionados, se decidió volver a adaptar el principio de la obra. Así, en la primera mitad de la serie asistimos a una readaptación de la llegada de Oliver a la ciudad, su entrada en el equipo de fútbol de la escuela, el reto a Benji, el entrenamiento del equipo bajo la supervisión de Roberto y el primer campeonato infantil, en el que Oliver se enfrenta a su gran rival: Mark Lenders. Tras derrotarle, la serie presenta a un nuevo y especial futbolista.

La historia de Terry

Acaba de aterrizar en Milán un joven japonés llamado Terry. Es un apasionado del fútbol, admira a Roberto Baggio, y quiere jugar en algún equipo alevín de la ciudad. Pero ni siquiera le dejan hacer las pruebas de acceso porque es japonés. No creen que pueda ser un buen jugador. Sus comienzos son complicados. Sin dinero ni esperanza, recuerda su encuentro con Oliver en un partido amistoso. Les dieron una paliza, pero él hizo la única jugada interesante de su equipo. Al final del partido, le felicitó. Con el paso del tiempo, fue a despedirle cuando él se iba a Brasil. Oliver aún se acordaba de él y le regaló 25 centavos, 10 francos franceses y 100 yenes. Monedas de los tres países en los que se celebrarían los siguientes mundiales: Estados Unidos'94, Francia'98 y Japón y Corea'2002.

Unidos en la selección

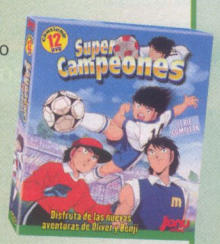
Su suerte cambia al conocer a Carlotti, el utillero de un equipo y ofrecerse a limpiar las botas para poder ver los entrenamientos. En uno de ellos, la lesión de un jugador le abre las puertas al equipo. Pero en el entrenamiento, los jugadores de su equipo no le pasan el balón. Es su gran oportunidad, así que se arriesga: corta el avance del rival y sale disparado hacia la portería contraria, regateando a cuantos le salen al paso. Pero no cuenta con que el portero es a su vez el capitán y mejor jugador del equipo, Gino Hernández. Pero con su esfuerzo logra marcarle gol. Su habilidad convence al entrenador, y se queda en el equipo. Terry está feliz, al contrario que algunos de sus compañeros. Pero Gino sí le acepta, y él es el que "manda". Él le ayudará a ponerse al nivel de sus compañeros. El sueño de Terry comienza a hacerse realidad.

CONCURSO

Entra en el sorteo de 1 pack de **Super Campeones** en DVD, cortesía de Jonu respondiendo esta pregunta:

¿A qué famoso jugador italiano admira Terry?

Super Campeones - Serie completa
46 episodios - 20 horas
12 DVD5 / Todos los públicos
Audios: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menus interactivos, selección de escenas, otros títulos
Fecha de lanzamiento: 20 de diciembre de 2006
Distribuidora: Jonu Media
Precio: 49,95€



Beyblade V-Force

Jonu Media acaba de presentar la segunda temporada de *Beyblade*, titulada *V-Force*, en un pack con la serie completa. Si alucinaste en su momento con la primera temporada, ¡únete a Tyson y sus amigos en sus nuevos y emocionantes duelos!

Un nuevo reto para Tyson

Después del torneo, los miembros del equipo de Tyson se han separado. Aunque siguen igual de enganchados a los "beybladers", cada uno ha tomado su propio camino. Su relativa tranquilidad, sin embargo, se rompe cuando aparecen cuatro jugadores que les retan y, además, les ganan (salvo a Kai, que logra empatar con su rival). Es un grupo organizado que desea sellar las bestias de los muchachos, porque consideran que no son dignos de dominar a unas criaturas tan poderosas. Ellos no son su único problema, ya que hay una organización misteriosa que también va detrás de las bestias y les prepara cuantas trampas sean necesarias para arrebatárselas.

Tira y afloja con los Santos Escudos

El grupo de "beybladers" que le hacen imposible la vida a nuestros amigos no ceja en su empeño. Su misión es recuperar las bestias sagradas en poder de Tyson, Max, Ray, Kai y Kenny, y sellarlas allí donde puedan descansar hasta que aparezcan unos campeones dignos. Ellos son Dunga, Joseph, Mariam y Ozuma, su líder. Son tozudos y buenos en los combates, cada uno en lo suyo. Ozuma tiene una gran habilidad con el "beyblade", pero también usa algunos trucos de dudosa legalidad. Dunga es un chico muy alto y agresivo en la lucha. Por su parte, Joseph, el hermano pequeño de Mariam, es un cerebrito y se le da bien la estrategia. En cambio, le falta un poco más de seguridad en sí mismo. Y finalmente la chica del grupo está siempre animada y ansiosa por jugar. Dentro de lo que cabe, se parecen al equipo de Tyson.

El peligro de las ciber-bestias

Gideon es el líder de la asociación que quiere apropiarse de todas las bestias del mundo. Su intención es hacerse con las bestias de los chicos para aprovecharse de su poder. La forma de lograrlo es utilizando otras bestias que tienen una particularidad: son las versiones cibernéticas de las reales. Así, Tyson y los demás deben enfrentarse a sus propias bestias, como quien dice. Los chicos del Equipo Psíquico son quienes controlan esas ciber-bestias. De este modo, Kane, Gouki, Salima y Jim se convierten en rivales de los que, hasta hace poco, eran sus amigos. Si la situación parece difícil para nuestros héroes, todo se complica cuando la organización consigue las piedras en que los Santos Escudos han ido sellando durante siglos a las bestias. ¡La emoción se palpa en cada combate de peonzas!

Beyblade V-Force

Serie completa
650 minutos
8 DVD9 / Todos los públicos
Audios: español 2.0
Subtítulos: no
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha de doblaje, Ficha de personajes, Puzzle Beyblade, otros títulos
Fecha de lanzamiento: 15 de diciembre de 2006
Distribuidora: Jonu Media
Precio: 29,95€

Una exitosa saga de anime

Beyblade es una franquicia que ha dado mucho dinero a sus creadores. Juguetes, videojuegos, música, manga, anime... Incluso se fabrican "beyblades" para que los niños puedan jugar. El juguete ha arrasado en Japón, Estados Unidos y parte de Europa. En animación, hay tres temporadas, todas ellas de 51 episodios. Aquí sólo permanece inédita la tercera. Existe además una película que también fue editada por Jonu Media. El manga corrió peor suerte: Norma Editorial acabó cerrándolo por falta de ventas.

Kai Hiwatari

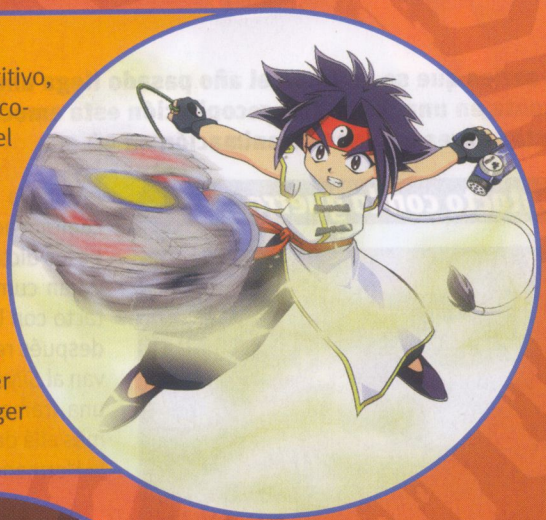
El propietario del poderoso Dranzer ha entrenado a las órdenes del ruso Boris, por lo que es un jugador increíble. Lidera un equipo casi invencible hasta que Tyson le gana. Entonce se une a su grupo, en el que ejerce de líder. Es el que tiene la cabeza más amueblada de todos y sabe bien hasta dónde quiere llegar.

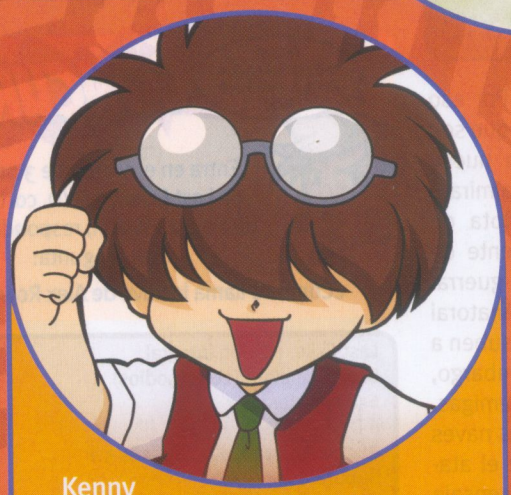
Tyson Granger

El alma del grupo y la alegría de la huerta. Es un friki de la lucha "beyblade" y desde pequeño ha soñado con ser un gran campeón. Su abuelo no ha podido con su pasión, a pesar de que siempre le ha entrenado en el dojo familiar. Su bestia es Dragoon, que estaba sellado en una espada.

Ray Kon

Es un jugador muy competitivo, que disfruta de los duelos como pocos. Inicialmente es el líder del equipo del Tigre Blanco, pero dimite para poder unirse así al equipo de Tyson. Precisamente mantiene con él una dura pugna por demostrar quién es el más fuerte. Ray es justo y sabe reconocer cuándo otro es mejor. Driger es su criatura.





Kenny

Nadie mejor que él para conocer las estadísticas, detalles, puntos fuertes y puntos débiles de los rivales. En su ordenador portátil está toda la información necesaria para preparar un combate. Tiene a Izzi, que le ayuda con sus tareas; no en vano, está encerrada en su ordenador. Aunque no lo es, su nombre de guerra es "Jefe".

Max Tate

Su madre es una entrenadora de "beybladers", pero siempre ha estado más ocupada entrenando a los demás que a su propio hijo. El chico domina la estrategia y sus tácticas de defensa son muy difíciles de superar. Cuando conoce a Tyson, en seguida se hacen buenos amigos y éste le mete en su grupo. Su bestia es Draciel.

CONCURSO

Tenemos 2 copias del pack de **Beyblade** en DVD, cortesía de Jonu Media, que sortearemos entre quienes respondáis esta pregunta:

¿Cómo se llama el líder de las ciber-bestias?

Selecta Visión

LAST EXILE

edición integral

Una de las mejores series que se editaron el año pasado llega ahora en su edición integral. Selecta Visión presenta en una fantástica recopilación esta emocionante serie de aventuras que incorpora espectaculares escenas de animación en 3D.

Un mundo de aeronaves

En el mundo de *Last Exile*, los cielos son surcados por las naves voladoras, el medio de transporte más habitual. Ellas son también las protagonistas de las constantes guerras entre Anatorai y Dysith, a las que se suma una extraña organización conocida como la Hermandad. Mientras éstas se suceden, la gente intenta sobrevivir como puede a una situación económica inestable. Por ejemplo, Lavie y Klaus tienen un "vanship", una nave voladora, con la que se dedican a la mensajería. Aunque no es moderna, sí es veloz y está perfectamente cuidada. Con ella, Klaus sigue la estela de su difunto padre, que fue un piloto de primera categoría, y Lavie se mantiene fiel al trabajo del suyo, que era el copiloto del padre de Klaus. Ambos murieron en un accidente al intentar cruzar "la gran corriente", un espacio en el cielo que separa Anatorai y Dysith en el que hay corrientes de aire de gran potencia y tormentas eléctricas.

Contacto con la guerra

Además, los chicos tienen agallas. Por eso escogen los trabajos más peligrosos, que son también los mejor pagados. En su nuevo encargo, deben llevar un mensaje al almirante Matsei, el alto mando de la flota de Anatorai. Eso les dirige hasta el frente de batalla, donde asisten al horror de la guerra. Cuando parece que las tropas de Anatorai han logrado la victoria, Klaus y Lavie suben a bordo para cumplir su misión. Sin embargo, aparecen de repente más naves enemigas. Se está produciendo una masacre, las naves de Anatorai caen como moscas ante el ataque a traición. Klaus y Lavie dejan el mensaje en el puente de mando, sin confirmar la entrega, y se marchan.

Una increíble aventura

No obstante, se arrepienten y deciden echar una mano a los aerobuques de Anatorai. Entonces aparece el *Silvana*, un vanship, que facilita la retirada de las tropas. Es la nave capitaneada por Alex Row, que vive al margen de los dictados de la ley. Los chicos salen vivos y han cumplido con su trabajo. Pero su contacto con la guerra no acaba ahí, ya que poco después rescatan a Alvis, una niña a la que llevan al *Silvana*. Así, Klaus y Lavie se mezclan en una trama llena de misterio e intriga, que va más allá de la guerra entre mundos y en la que la Hermandad tiene mucho que ver.

CONCURSO

Entra en el sorteo de 3 packs de **Last Exile** en DVD, cortesía de Selecta Visión, respondiendo esta pregunta:

¿Cómo se llama la nave de Alex Row?

Last Exile, edición integral
Serie completa (26 episodios)
650 minutos
6 DVD5 / NR-13
Audios: español 2.0, japonés 5.1
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica. Ficha artística, Ficha de personajes, Datos de producción, Ficha mecánica de naves, Diseños mecánicos de las naves estrella de Guild, Tripulación de la nave Silvana, Diseños de la nave Silvana, Los secretos del Exile, Glosario
Distribuidora: Selecta visión
Fecha de lanzamiento: 24 de enero de 2007
Precio: 49,95€

VUESTROS FAVORITOS DE 2006

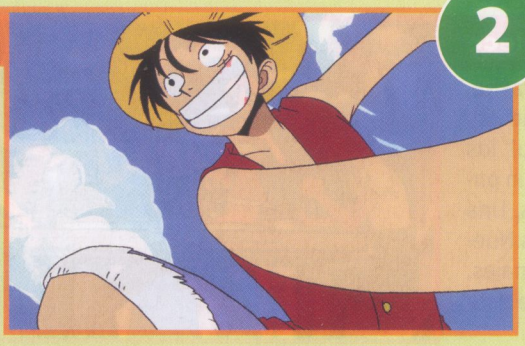
Comenzamos 2007 con un especial sobre vuestros preferidos del año pasado. Cabe destacar la enorme variedad de series, personajes, mascotas/monstruos y videojuegos de anime por los que habéis estado votando. Ésa es la razón de que haya favoritos tan dispares. Al igual que en el apartado de personajes, también incluimos los resultados hasta el puesto 25º, para que veais que vuestros votos son contabilizados, del primero al último. Esperamos que te guste este pequeño reportaje... ¡y que en 2007 sigas participando en las votaciones!

TOP-10 PERSONAJES

1 Inuyasha (Inuyasha)

Vuestro personaje favorito en 2006 ha sido el semidemonio creado por Rumiko Takahashi, que le ha sacado una buena ventaja al segundo clasificado. De él os gusta su valentía y fuerza, así como el poder que tiene en la batalla cuando empuña su fabulosa espada. También os hace reír en sus muchas discusiones con otros personajes de la serie, especialmente con Kagome.

2 Monkey D. Luffy (One Piece)



El pirata más molón de la tele es la risa, como él mismo diría. Sus aventuras son emocionantes y tremendamente divertidas, por lo que tiene una legión de fans. ¿Quién no querría surcar los mares a bordo del navío de un capitán de goma? Luffy es un buenazo que siempre ayuda a los que sufren y pone todo su empeño en acabar con los malos. Es un pedazo de héroe.

3 Son Goku (Bola de Dragón)

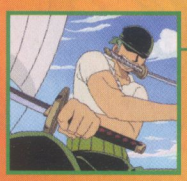
Da igual cuántos años pasen, el bueno de Goku sigue siendo uno de los guerreros más queridos del anime. En su faceta más infantil, vive increíbles aventuras en compañía de sus amigos, mientras se hace cada vez más fuerte. Ya adulto, salva el planeta y el universo en más de una ocasión como superguerrero del espacio. Sus transformaciones son para alucinar.

Del 11º al 25º

11. Sesshomaru *(Inuyasha)*
12. Benji Price *(Campeones)*
13. Jaden Yuki *(Yu-Gi-Oh! GX)*
14. Shinichi Kudo *(Detective Conan)*
15. Zatch Bell *(Zatch Bell!)*
16. Nami *(One Piece)*
17. Yugi Muto *(Yu-Gi-Oh!)*
18. Ran Mouri *(Detective Conan)*
19. Naruto Uzumaki *(Naruto)*
20. Vegeta *(Bola de Dragón Z)*
21. Sanji *(One Piece)*
22. Sakura Kinomoto *(Sakura, cazadora de cartas)*
23. Kenshin Himura *(Kenshin, el guerrero samurai)*
24. Mark Lenders *(Campeones)*
25. Yoh Asakura *(Shaman King)*

Clásicos como Benji, Mark Lenders o Vegeta se mezclan con las últimas estrellas del anime, personajes que estos meses triunfan en televisión como Naruto Uzumaki, Yoh Asakura, Jaden Yuki o Zatch. Además, si en el top-10 sólo entra una chica, aquí ya se cuelan unas cuentas más, desde la marimandona Nami a la dulce Sakura, pasando por la sufrida Ran. Como decíamos, vuestros gustos son muy amplios y lo importante para vosotros es que se emita mucho anime del que poder disfrutar.

4. Ash Ketchum (Pokémon)
Anda que no molaría vivir en el mundo Pokémon y poder entrenar a Pikachu, Treecko y tantos otros más. ¡Qué suerte tiene Ash!



5. Zorro Ronoa (One Piece)
Ser un maestro con la espada es difícil, pero vencer al mejor espadachín de los siete mares (con permiso de Cetrero Fantasmal) es imposible.

6. Oliver Aton (Campeones)
Uno no olvida que desde pequeño ha jugado a fútbol y Oliver es el ejemplo de jugador con calidad y buen corazón. ¡Un as del balón!

7. Kagome Higurashi (Inuyasha)
Tiene la suerte de hacer un fabuloso viaje en el tiempo hasta un mundo lleno de magia, espíritus y monstruos. ¡Allí sus amigos son la caña!

8. Shin chan (Shin chan)
El terremoto del anime tiene nombre y se llama Shinnosuke Nohara. Con él es imposible no divertirse, siempre lo pasas en grande.

9. Conan Edogawa (Detective Conan)
Inteligente como pocos, se mete en los casos más difíciles y es capaz de solucionarlos. Seguro que en el cole saca unas notas geniales.

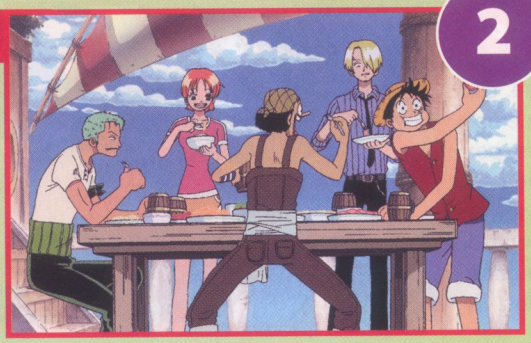
10. Seiya (Caballeros del zodíaco)
Con el poder del cosmos y la protección de Pegaso, Seiya es un luchador de primera. Eso sí, la de euros que debe gastar en arreglar su armadura.

TOP-10 SERIES

1 Inuyasha

Es la serie que ha triunfado en 2006, seguro que porque es un anime que lo tiene todo: aventura, acción, humor, poderosos héroes y una historia que engancha de principio a fin. También hay que tener en cuenta la magia que envuelve al grupo protagonista. Sea como sea, el año que viene lo tendrá más difícil, porque 2007 se presenta con muchos "gallitos" para alzarse con el primer puesto.

2 One Piece



Con una fórmula parecida a la de Inuyasha, pero situada en un ambiente marino, One Piece queda en segunda posición. Aquí los monstruos y seres mágicos dan paso a un puñado de piratas con poderes especiales. Una lucha entre el bien y el mal mediante las Nueces de Belcebú. El carisma de los personajes, su enorme fuerza y amistad hacen que este anime tan adictivo no os canse nunca.

3 Pokémon

Temporada tras temporada, y van ocho, las vivencias de Ash y Pikachu se mantienen entre vuestros animes predilectos. La variedad de Pokémon avivan vuestro interés y las ocurrencias de los protagonistas con los nuevos tipos que van descubriendo siempre dan pie a la sorpresa y la diversión. Siempre hay tiempo para aprender más de los seres más increíbles y fantásticos del anime.

4. Detective Conan

Aunque la trama avanza algo lenta, emociona ver a los Hombres de Negro, que Conan vuelve a ser por un tiempo Shinichi, o los casos en que aparece Kaito Kid.

5. Bola de Dragón

Gracias a Cuatro, su edición en DVD y la lujosa edición del manga, este gran clásico vuelve a estar en la primera línea del anime. ¡Goku es la ley!

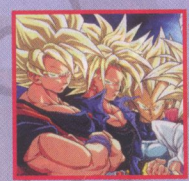
6. Shin chan

Su paso de las autonómicas a Antena 3 no ha restado aficionados a toda la *troupe* de Kasukabe, con el incorregible Shin chan a la cabeza.

7. Campeones

Si el fútbol es tu pasión, nada mejor que los partidazos de Oliver y Benji, que se enfrentan a rivales tan duros como Mark Lenders.

8. Bola de Dragón Z



Y si prefieres la acción a la aventura, adelanta unos cuantos años en la vida de Goku y ve cómo lucha contra los guerreros más fuertes del universo.

9. Naruto

Los ninjas están de moda y se debe a Naruto, Sasuke y Sakura. Estos y otros ninjas tienen un repertorio de técnicas enorme.

10. Yu-Gi-Oh! GX

Los duelos de cartas nunca han sido tan divertidos desde que Yugi Muto se convirtió en el rey de los juegos. Jaden Yuki va camino de igualarle.

Del 11º al 25º

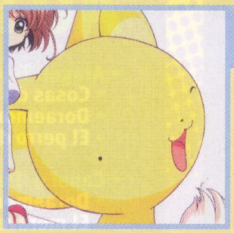
11. Sailormoon
12. Sakura, cazadora de cartas
13. Zatch Bell!
14. Caballeros del zodíaco
15. Kenshin, el guerrero samurai
16. Ranma 1/2
17. Digimón
18. Fullmetal Alchemist
19. Shaman King
20. La familia crece
21. Love Hina
22. Let's Go
23. Beyblade
24. Hunter x Hunter
25. Wolf's Rain

Nuevamente brilla la variedad. Hay series para chicas, animes que apenas han tenido repercusión y títulos que han triunfado en su edición en DVD. Aun así, queda claro que lo vuestro es la acción y la lucha; no importa si es entre mamodos, si luchan caballeros del zodíaco, si son combates de samuráis, duelos entre chamanes, peculiares competiciones de minicoches o peonzas de última generación. Eso indica que os gustan las emociones, y cuanto más trepidante sea un anime, mejor.

TOP-10 MASCOTAS

1 Pikachu (Pokémon)

Sí, vuestra mascota ideal es (y ha sido durante casi todo el año) Pikachu, el Pokémon más famoso de todos los tiempos. Fiel, cariñoso, protector de su amo y fuerte, muy fuerte, acompaña a su entrenador, Ash, desde el principio de la serie... ¡y nadie se los imagina separados! Así es el bueno de Pikachu.



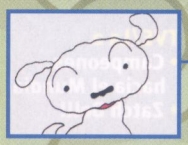
2 Kero (Sakura, cazadora de cartas)

Este tragón es en realidad un tigre enorme, pero su aspecto de peluche lo hace mucho más adorable. Sus puntos fuertes: lo mucho que se sacrifica por su ama y lo que te puedes reír con él.

3 Shippo (Inuyasha)

Pequeño, pero matón. Shippo se lleva de calle a la gente con su apariencia graciosa, aunque el pequeñín tiene muy malas pulgas cuando se enfada. Este medio demonio sería un gran amigo para cualquiera...

4. Chopper (One Piece)



5. Nevado (Shin chan)

6. Kirara (Inuyasha)

7. Sonic (Sonic X)

8. Togepi (Pokémon)

9. Renamón (Digimón)

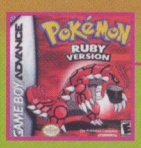
10. Doraemon (Doraemon)

En general, parece que os gustan las mascotas y bichos simpáticos con los que te puedes reír. Muchos de ellos, además, también poseen poderes, ya sea para realizar magia o para participar en combates. Eso les hace más interesantes aún. Os van más las mascotas que los monstruos.

Del 11º al 20º

11. P-Chan (Ranma 1/2)
12. Dragoon (Beyblade)
13. Roll (Megaman NT Warrior)
14. Gatomón (Digimón)
15. Luna (Sailor Moon)
16. Pu (Yu Yu Hakusho)
17. Mokona (Luchadoras de Leyenda)
18. Totoro (Mi vecino Totoro)
19. Treecko (Pokémon Advanced)
20. Kuribo alado (Yu-Gi-Oh! GX)

TOP-10 VIDEOJUEGOS



4. Pokémon Rubí & Zafiro (GBA)

5. Saint Seiya: El santuario (PS2)

6. Digimón World 4 (PS2)

7. Yu-Gi-Oh! Ultimate Masters Edition: World Championship Tournament (GBA)

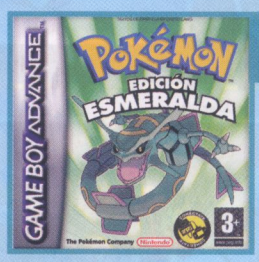
8. Yu-Gi-Oh! Double Pack (GBA)

9. Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2 (DS)

10. Duel Masters: Senpai Legends (PS2)

1 Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi (PS2)

Son Goku y sus amigos han dado mucha guerra este año en las diferentes plataformas, pero esta saga para la PS2 es la que más os ha convencido.

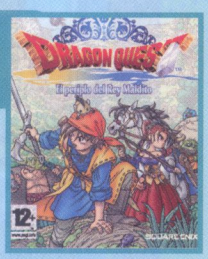


2 Pokémon Esmeralda (GBA)

Otro valor seguro es Pokémon, que ha convertido la GBA en su principal plataforma para llegar al gran público. La edición Esmeralda ha triunfado.

3 Dragon Quest: El periplo del Rey Maldito (PS2)

En Japón hace muchos años que disfrutan de las sagas de Dragon Quest. La primera en llegar a España ha sido una de las revelaciones del año.



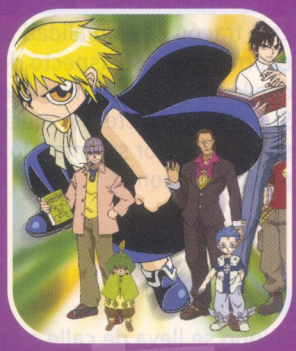
2006 nos ha traído los primeros videojuegos de algunos animes que llevan tiempo sumando seguidores. También *Naruto*, *One Piece*, *Shin chan* o *Caballeros del zodíaco* han obtenido un montón de votos, aunque aún vais a lo seguro con sagas como Dragon Ball o Pokémon.

Del 11º al 25º

11. Naruto Ultimate Ninja (PS2)
12. One Piece Grand Adventure (PS2)
13. Shin chan contra los muñecos de Shock Gahn (GBA)
14. Saint Seiya: Hades (PS2)
15. Sonic Heroes (Nintendo DS)
16. Dragon Ball Z. Budokai tenkaichi 2 (PS2)
17. Megaman 5 (DS)
18. Shin chan: Aventuras en Cineland (GBA)
19. Hack (PS2)
20. Pokémon Plata (GBA)

ESTATALES

- **TVE/La 2**
  - Campeones hacia el Mundial
  - Zatch Bell!
- **Antena 3**
  - Shin chan
- **Telecinco**
  - Caballeros del Zodíaco
  - Let's & Go!!
  - Pokémon Advance Challenge
  - Super Campeones
- **Cuatro**
  - Astroboy 2003
  - Bola de Dragón Z
  - Gasaraki
  - Naruto
  - Pretty Cure



© 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation

© 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro

© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

© Tezuka Productions/Sony Pictures Entertainment(Japan) /DENTSU

AUTONÓMICAS

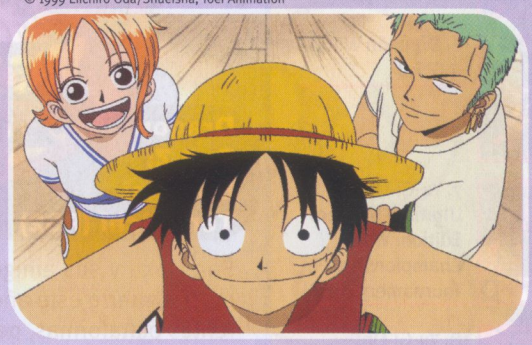
- **Aragón Televisión**
  - Cosas de locos
  - Doraemon
  - El perro de Flandes
- **Canal 9/Punt 2**
  - Doraemon
  - El meravellós món de Hello Kitty
  - La màgica Doremi
  - One Piece
  - Sakura, caçadora de cartes
  - Slam Dunk
  - Vickie el viking
- **Canal Extremadura**
  - Doraemon
  - Ninja Boy
- **Canal Sur/ Canal 2 Andalucía**
  - Cosas de locos
  - Detective Conan
  - Doraemon
  - Duel Master
  - Kiteretsu
  - Kochicame
  - Megaman
  - Mirmo
  - Ninja Boy
  - Pokémon
  - Shaman King
  - Transformer Armada
  - Transformer Cybertron
  - Transformer Energon
- **Castilla La Mancha TV**
  - Bobobo
  - Doraemon
  - One Piece
  - Rantaro, el ninja boy
  - Shaman King
- **ETB-1**
  - Anna etxe berdekoa
  - Dragoi Bola GT
  - Dragoi Bola Z
  - Hattori ninjaren abenturak
  - Kiteretsu, Nobitaren lehensugu azkarra
  - Kochicame
  - One Piece
- **IB3**
  - Doraemon
  - L'abella Maia
  - Ninja Boy Rantaro
- **Localia**
  - Brain Powerd
  - Inuyasha
  - La princesita Yucie
  - Off-side
- **Telemadrid/La Otra**
  - Rantaro, el ninja boy
- **Televisión Canaria**
  - Cosas de locos
  - La ley de Ueki
  - Megaman NT Warrior
  - One Piece
  - Transformer Energon
- **TV3/K3**
  - 12 regnes
  - Capità Harlock
  - Doraemon
  - Dr. Slump
  - Inuyasha
  - Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita
  - Kochikame
  - Maison Ikkoku
  - Megaman, el ciberguerrer
  - Neo Ranga
  - One Piece
  - Taro, l'alienígena
- **TVG**
  - Dragon Ball GT
  - Kiteretsu, o primo listo de Nobita
  - O detective Conan

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

BOLA DE DRAGÓN Z

Los años han pasado y Son Goku es ahora el inmaduro marido de Chichi y el juguetón padre de un niño llamado Son Gohan. Como hace mucho que no visita a sus amigos, Goku decide llevar a Gohan a la isla del Duende Tortuga para presentárselo. Sin embargo, un nuevo mal procedente del espacio ha llegado a la Tierra. Es Raditz, que dice pertenecer a la raza de los guerreros del espacio... ¡y ser el hermano de Goku!

© 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation



ONE PIECE

El sueño de Monkey D. Luffy, un alegre y alocado muchacho, es llegar a ser el rey de los piratas. Para ello, se lanza a la aventura en el vasto mar, reclutando poco a poco a su tripulación: el espadachín Zorro, la navegante Nami, el chico-para-todo Ussuf, el cocinero Sanji,... Pero Luffy no es un chico normal, puesto que de pequeño probó una misteriosa fruta que provocó que su cuerpo sea de goma. ¡Eso le convierte en el pirata más divertido!

SATÉLITE

- **Cartoon Network**
  - Cartoon Network
  - Battle B-Daman
  - Bobobo
  - Bola de Dragón
  - Bola de Dragón Z
  - Bola de Dragón GT
  - Caballeros del Zodíaco
  - Campeones
  - Campeones hacia el Mundial
  - Detective Conan
  - Mirmo
  - Mushiking
  - Keroro
  - Shin chan
- **Jetix**
  - Digimón
  - Digimón Tamers
  - Digimón Frontier
  - Flint y los viajeros del tiempo
  - Los quintillizos
  - Naruto
  - One Piece
  - Pokémon: Liga Añil
  - Pokémon 4
  - Pokémon 5
  - Pokémon Advance
  - Pokémon Advance Battle
  - Pokémon Advance Challenge
  - Pretty Cure
  - Zatch Bell!
- **Nickelodeon**
  - Doremi
  - Supercampeones
  - Yu-Gi-Oh!
  - Yu-Gi-Oh! GX
- **Boomerang**
  - Doraemon
  - Heidi
  - La abeja Maya
  - Ruy, el pequeño Cid
  - Vickie el vikingo

© 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation

© 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku.

© 2001 YOICHI TAKAHASHI/SHUEISHA/avex/TV TOKYO

CAMPEONES HACIA EL MUNDIAL

Lejos quedan los tiempos en que Oliver Aton era una promesa del fútbol japonés. Su desarrollo como jugador en Brasil le ha convertido en una realidad, una joven joya que se disputan los mejores equipos de las grandes ligas europeas. Finalmente, Oliver se decide por "la liga de las estrellas", el campeonato español. No es el único que triunfa: Benji es inexpugnable en la Bundesliga alemana y Mark Lenders acaba de aterrizar en Italia.

CABLE

- **Canal Buzz**
  - Basilisk
  - Desert Punk
  - Final Approach
  - Fullmetal Alchemist
  - Gankutsuou
  - Gantz
  - GetBackers
  - Grenadier
  - Gunparade March
  - Guslinger Girl
  - Inuyasha
  - Noir
  - Ragnarok
  - Rurouni Kenshin
  - Saiyuki
  - Samurai 7
  - Solty Rei
  - Speed Grapher
  - Texhnolyze
  - Trinity Blood
  - Wolf's Rain
  - X-1999
  - W-Wish
- **Kitz**
  - Alicia en el País de las Maravillas
  - Banner y Flappy
  - El maravilloso mundo de Hello Kitty y sus amigos
  - El perro de Flandes
  - Fruits Basket
  - La pandilla de Hanamaru
  - Sakura, la cazadora de cartas
  - Tao Tao

© 2001 Tsukimura Ryoei · Bee Train · Victor Entertainment

© Nobuhiro Watsuki / Shueisha Inc./ SME Visual Works

BANNER Y FLAPPY

Los clásicos nunca mueren y esta serie es uno de los más adorables animes infantiles de la animación japonesa. Banner es una ardilla macho que se queda huérfano al nacer y es criado por una gata. Cuando un incendio consume su casa, debe aprender a vivir como una ardilla silvestre, algo complicado para quien ha sido una mascota doméstica. Su encuentro con la hermosa Flappy le dará fuerzas para demostrar lo que vale.

CONCURSO

¡MÁS INFORMACIÓN EN LA PÁGINA 50!

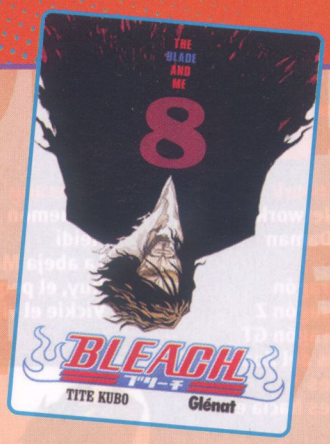
Tenemos 5 lotes de los volumenes 1-3 de **El misterioso Loki**, cortesía de Ivrea, que sortearemos entre quienes respondáis esta pregunta:

¿Quién envía a otros dioses para acabar con Loki?

EL MISTERIOSO LOKI

Continúan los casos paranormales que han de resolver Loki y Mayura. En ellos no sólo deben enfrentarse a todo tipo de poderes malignos, sino que además se las tienen que ver con otros dioses enviados por Odín. La pequeña Reiya ya forma parte del grupo, aunque sólo tiene ojos para Loki. Pero el maquiavélico Heimdall la está utilizando para hacer daño al pequeño detective y la propia chica desconoce que oculta un gran secreto. Las cosas de los dioses no son juegos de niños, pero a Mayura no le importa el peligro. A su modo, ese tipo de historias son divertidas.

7 volúmenes / 192 págs / 8€



BLEACH

Rukia está en peligro. La Sociedad de Almas la ha detenido y corre serio riesgo de ser condenada a muerte. Byakuya Kuchiki, su hermanastro, puede salvarla, pero ella no confía en que lo haga, pues nunca se han llevado bien. Mientras, Ichigo abandona su cuerpo para un entrenamiento espiritual. También Ishida e Inoue se están ejercitando, tomando unas lecciones especiales que les permitan acceder a la Sociedad de Almas. El tiempo parece que pasa muy rápido cuando una situación así se produce. Deben hacerse más fuertes y controlar su poder con mayor perfección. ¡Y cuanto antes, mejor!

Serie abierta / 192 págs / 7,50€

¿SABÍAS QUE...?

Mandarake, comprar manga en el paraíso

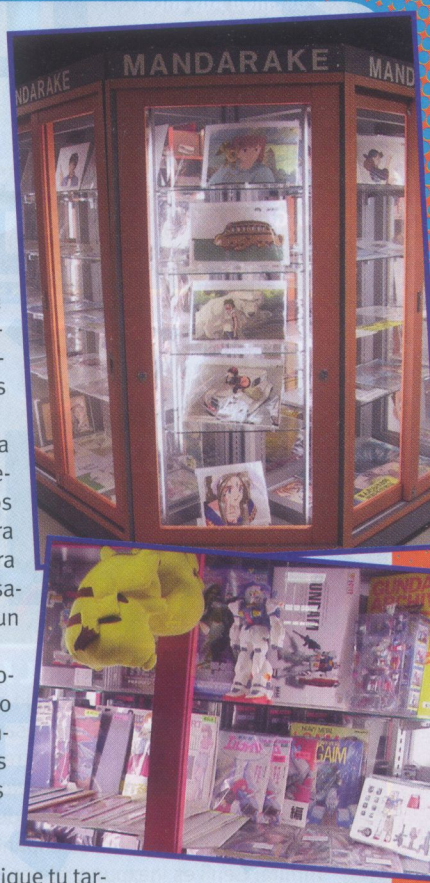
¡Buenas, otaku! Este fin de semana fui a hacer la "compra manga" que tenía pendiente desde hace meses y me compré muchas cosas. Eso me hizo pensar en cómo son las tiendas de manga y anime en Japón. Nada que ver con las de aquí. Para muestra, un botón: Mandarake.

¿Que qué es Mandarake? Ni más ni menos que el paraíso para un otaku. Se trata de la mayor tienda de manga, anime y productos relacionados (videojuegos, merchandising, cosplay, etc). Actualmente hay una decena, siendo las más importantes la original, situada en Nakano; la que está en Shibuya, el barrio más cañero de Tokio; y otra más al norte, en la ciudad de Osaka.

Cada tienda tiene sus particularidades, obviamente. De esos tres que comentaba, la Mandarake de Nakano se encuentra en el conocido como "Broadway de Nakano", y tiene hasta 12 secciones diferentes dedicadas al manganime y todas las variantes que os podáis imaginar. Se abrió en 1987. Por su parte, la Mandarake de Shibuya se encuentra dos pisos bajo tierra, algo realmente curioso. También tiene una zona de karaoke para poder cantar las canciones más populares del anime. Finalmente, la Mandarake de Osaka tiene dos plantas, además en la parte más alta del edificio. Cuenta igualmente con un karaoke y se ha especializado en cosplay. ¡En su sección, te reciben disfrazados!

Imagínate cómo debe ser ir a comprar a un lugar como éste. Ante tal avalancha de productos, uno no sabe qué comprar ni a qué sección ir primero. No es sólo porque todo lo que está de moda en ese momento tenga una representación importante en la tienda, en forma de mil productos diferentes, sino que también hay material de series antiguas que en Japón se van reeditando poco a poco. Así que no importa si estás comenzando o si eres un veterano, Mandarake te dejará con la boca abierta.

Si alguna vez vas a Japón, no puedes dejar pasar la oportunidad. La cantidad de material disponible es increíblemente grande y variada. El único problema que tiene es... ique tu tarjeta de crédito tiene un límite!



EL PERSONAJE

NOMBRE: **Tsubasa Ozora**
ANIME Y MANGA: ***Captain Tsubasa***

Tsubasa Ozora o como es más conocido, Oliver Aton. Y *Captain Tsubasa*, lógicamente, es *Campeones*. Este mes él es nuestro personaje destacado. En un país tan futbolero como España, es normal que el protagonista de una serie de fútbol tan carismática e importante haya triunfado. Su tesón durante los partidos, su esfuerzo siempre al borde de arriesgar la salud, su gran habilidad con el balón en los pies y su humildad a la hora de ser el capitán del equipo, hacen de él un futbolista admirable.

Oliver no es un futbolista creído ni endiosado, a pesar de tener una legión de seguidores que ven los partidos sólo por él. Tampoco se da demasiada importancia, pese a ser uno de los jóvenes con más futuro en el fútbol mundial. Él sigue disfrutando de la pelota, compartiendo buenos momentos con sus amigos y deseando enfrentarse a rivales cuanto más fuertes mejor.

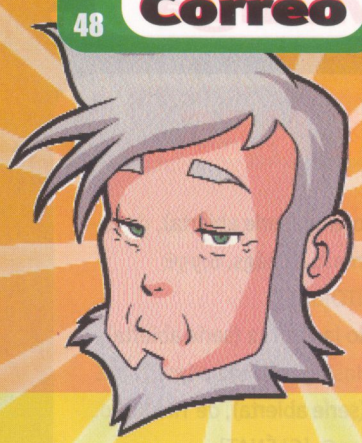
Su manera de ser hace que poco a poco vaya haciendo amigos. Desde Taro Misaki (Tom Baker) hasta Genzo Wakabayashi (Benji Price), pasando por supuesto por Kojiro Hyuga (Mark Lenders). Y tiene una animadora personal: Sanae (Patty), que está coladita por él.

Aunque sea un obseso del balompié, vale la pena asistir a sus emocionantes partidos y ver cómo evoluciona su relación con otras futuras estrellas del fútbol.

© 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

ESTE MES...

- **¡Ah! Mi diosa 15 (serie abierta)**, de Kosuke Fujishima. 240 págs, 6,95€ [NORMA EDITORIAL]
- **¡Amasando Ja-Pan! 12 (serie abierta)**, de Takashi Hashiguchi. 192 págs, 7,50€
- **Bleach 8 (serie abierta)**, de Tite Kubo. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Capitán Tsubasa: las aventuras de Oliver y Benji 33 (37)**, de Yoichi Takahashi. 184 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Detective Conan Especial 4 (serie abierta)**, de Varios Autores. 200 págs, 6,95€ [PLANETA]
- **Dragon Ball Ultimate Edition 23 (de 34)**, de Akira Toriyama. 232 págs, 7,95€ [PLANETA]
- **Dragon Ball Ultimate Edition 24 (de 34)**, de Akira Toriyama. 232 págs, 7,95€ [PLANETA]
- **El misterioso Loki 4 (de 7)**, de Sakura Kinoshita. 192 págs, 8€ [IVREA]
- **Fullmetal Alchemist 3 (serie abierta)**, de Hiromu Arakawa. 184 págs, 7€ [NORMA EDITORIAL]
- **Kekkaishi 4 (serie abierta)**, de Yellow Tanabe. 192 págs, 7,50€ [IVREA]
- **Keroro 3 (serie abierta)**, de Mine Yoshizaki. 176 págs, 6,95€ [NORMA EDITORIAL]
- **Lamu. Urusei Yatsura 11 (de 15)**, de Rumiko Takahashi. 384 páginas, 12€ [GLÉNAT]
- **Omakase! Peace Electronics 5 (de 8)**, de Tatsuki Nohda. 392 págs, 11€ [MANGALINE]
- **Prince of Tennis 4 (serie abierta)**, de Takeshi Konomi. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Rave 16 (de 35)**, de Hiro Mashima. 184 págs, 8€ [NORMA]
- **Shaman King 18 (de 31)**, de Hiroyuki Takei. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Yaiba 9 (de 12)**, de Gosho Aoyama. 368 págs, 9,95€ [PLANETA]
- **Zatch Bell 14 (serie abierta)**, de Makoto Raiku. 6,95€ [NORMA EDITORIAL]

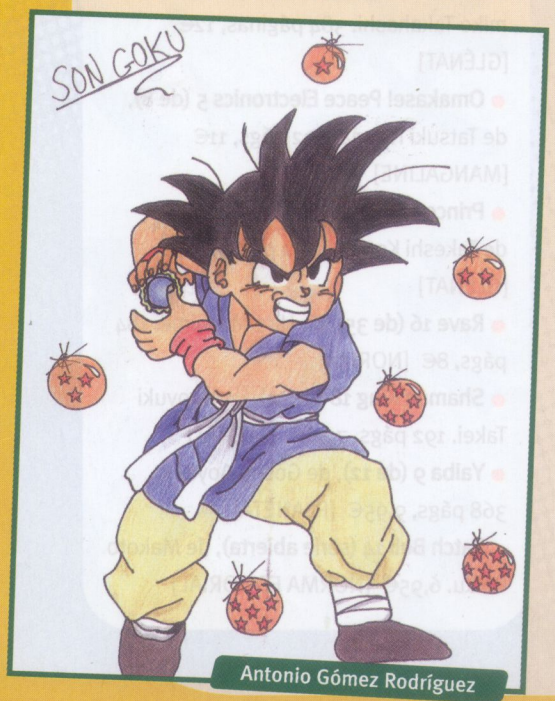


¡Bienvenidos a vuestra cita mensual con el correo, chicos y chicas! ¿Cómo ha empezado el año? ¡Nosotros como siempre, con un montón de cartas y preguntas que responder, así que vamos a por ellas!

• ¡Hola, amigos de **Mega Hiro**! Me llamo Isa y soy fan de la revista desde el número 1. Tengo muchos amigos, pero desgraciadamente ninguno comparte mi gran pasión (incluso creen que soy un poco rarita...). ¡Por eso os escribo! Quiero conocer a gente de toda España a la que le guste el anime y el manga tanto como a mí. ¡Prometo contestar a todos! Mi dirección de correo es **isuki87@hotmail.com** También me gustaría que publicarais más artículos sobre los personajes de **Naruto**, en especial de Kakashi y Sasuke... ¡Muchas gracias!

Isabel Carrión Caballero (Cáceres)

Gracias a ti por tu carta, Isabel, y no hagas caso de toda la gente que te dice que tu afición es rara... Como forma narrativa, el manga y el anime son tan válidos como cualquier otra, y eso incluye el cine, la literatura, etc. ¿Verdad que nadie considera "raritos" a los aficionados al cine y la literatura...? En cualquier caso, como verás, hemos publicado tu dirección de correo electrónico para que puedas contactar con el montón de aficionados al anime que hay por toda España... En cuanto a tus peticiones, como verás, desde hace ya algunos números estamos prestando una atención muy especial a **Naruto** (tanto aquí como en nuestra revista hermana, **Yukiko**), de modo que esperamos que en ese sentido estés contenta...



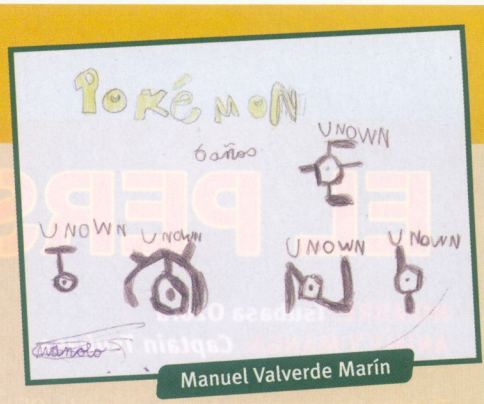
Antonio Gómez Rodríguez

• ¡Hola! Desde que empezó a emitirse **Zatch Bell!** en la 2 de Televisión Española, la verdad es que me he enganchado un montón a esta serie, y eso que al principio me parecía un poco rarita... ¡pero ahora no puedo perderme un episodio! ¿Sabéis si se van a emitir más episodios nuevos en abierto próximamente? ¿Podríais publicar más artículos dedicados a los diferentes enemigos de Zatch! ¡Es que molan un montón! También quería pediros que publicarais algún póster de la serie... ¡Fijo que lo colgaría en las paredes de mi habitación!

Sheyla Recuenco García

Samuel Egea Román (Albacete)

Otro lector que queda atrapado por **Zatch Bell!**... ¡No nos extraña, es un anime de muy buena calidad que hasta que no se ha emitido en abierto no ha acabado de confirmarse como el peso pesado que es... ¡Y es que en cuanto te metes en la trama, resulta muy difícil no engancharse! Para tu información, y como ya habrás podido ver en nuestra sección de Noticias, el canal Jetix pronto empezará a emitir la segunda temporada de la serie próximamente, y aunque por ahora no hay nada confirmado sobre la emisión de esos mismos episodios en abierto, en cualquier momento puede saltar la liebre. Lo que sí que te podemos decir es que la serie va a ir teniendo poco a poco más protagonismo dentro de la revista, y pronto te encontrarás con más de una sorpresa agradable al respecto. ¡Ah! Y tomamos buena nota de tu petición de un



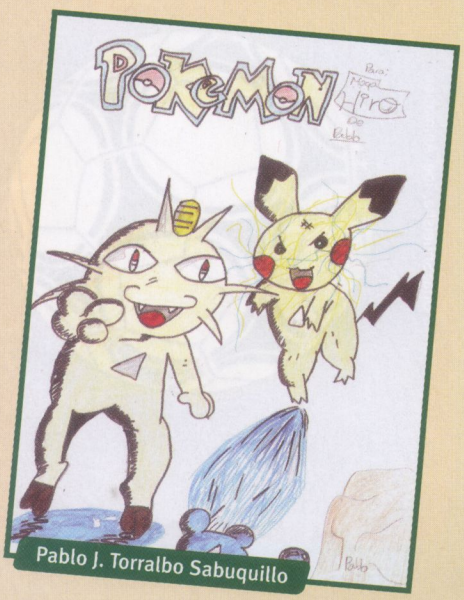
Manuel Valverde Marín

póster, que intentaremos hacer realidad lo antes posible... ¡Muchísimas gracias por tu carta!

• ¡Qué tal, **Mega Hiro**! Me encanta vuestra revista, y ya se ha convertido en una referencia fija para mí, me sirve para no perderme con todas las series que veo, que son un montón... **Yu-Gi-Oh! GX, Naruto, Caballeros del Zodiaco, Inuyasha**... ¡No sé qué haría sin la revista cada mes para poder estar al día de las series y conocer los secretos de sus personajes! Eso sí, también quería pediros un favor: ¿podríais publicar algún artículo más sobre la serie original de **Yu-Gi-Oh!**? En su momento me gustó mucho, y aunque ya ha pasado algún tiempo desde su emisión, me gustaría ver a Yugi por estas páginas...

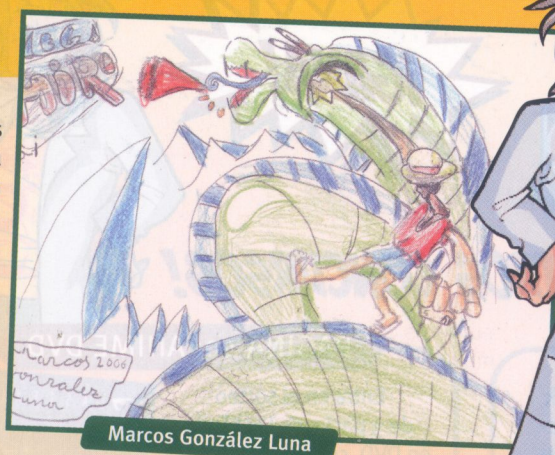
Carlos "YGO" Martín (Valencia)

Muchas gracias por tu carta, Carlos... ¡Nos alegramos de que **Mega Hiro** no sólo te entretenga, sino que también te sea de utilidad, porque son muchas las series que hay que ver, y a veces uno acaba confundiendo a Son Goku con Naruto... En cuanto a tu petición, la verdad es que la cosa está complicada: como ya sabrás si eres lector habitual de la revista, por lo general nos centramos en las series que se están emitiendo en la actualidad en nuestro país, bien a nivel nacional, bien en canales autonómicos, por satélite o cable, o incluso lo-



Pablo J. Torralbo Sabuquillo

EL RINCÓN DEL PROFESOR ALCORNOQUE



Marcos González Luna

cales. ¡Y te aseguro que cada mes nos vemos obligados a dejar fuera alguna serie por falta de páginas! Siempre es un poco más complicado hablar de otras series que ahora mismo no se están emitiendo, pero aprovechamos circunstancias como su publicación en DVD para rescatar de esa forma las que ya no están en antena. **Yu-Gi-Oh!** se encuentra entre estas últimas, así que no es una serie que asome mucho por aquí. Pero tú no pierdas la paciencia, ique nosotros aprovecharemos la primera oportunidad que se nos presente para volver a hablar de Yugi y compañía! Sabemos de buena tinta que todavía hay muchos aficionados a la serie en España... iy seguro que, por tu pseudónimo, tú eres uno de ellos!

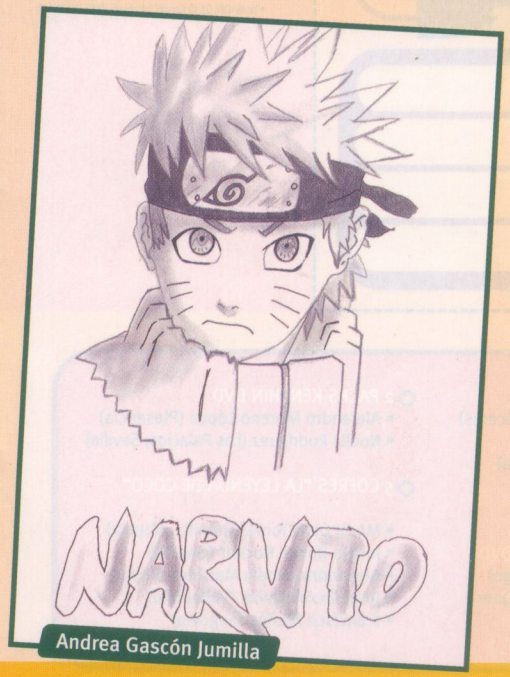
• ¡Hola! Sólo quería haceros una pregunta rápida, a ver si me podéis ayudar: me estoy volviendo loco para encontrar el pack integral en DVD de **Inuyasha**... ¿Sabéis dónde puedo encontrarlo, por favor? También quería saber si van a seguir apareciendo nuevos packs de este tipo con las futuras temporadas de la serie... ¡Muchas gracias por anticipado por vuestra ayuda!

Narciso González Pum (Guadalajara)

Pues la verdad, amigo Narciso, es que el pack que comentas, en principio, no ha sido descatalogado por la distribudora, en este caso Selecta Visión, así que no deberías tener problemas para encontrarlo en cualquier gran superficie o tienda especializada. Y si no, siempre tienes la opción de la compra por Internet, que para conseguir algún pack que se nos resiste en las tiendas, siempre va muy bien. En cuanto a tu pregunta, ahora mismo Selecta está publicando la segunda temporada en volúmenes sueltos de 4-5 episodios, y por ahora eso es todo lo que se sabe al respecto...

Y, como siempre, nos hemos quedado sin espacio mucho antes de lo que esperábamos... icasi no nos queda tiempo ni para despedirnos, así que... hasta el mes que viene!

Víctor Outón Ortiz



Andrea Gascón Jumilla

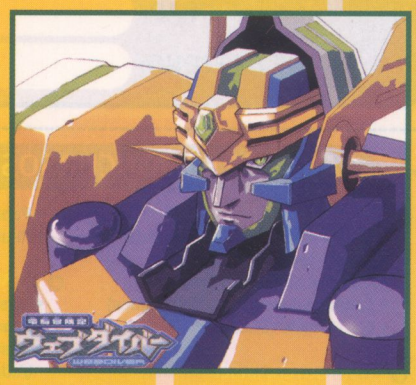
¿Tienes alguna duda sobre las series de anime y no encuentras a nadie que te las solucione? ¡Envíale una carta o bien un mensaje al Profesor Alcornoque y él te dará la solución!

Profesor Alcornoque, mi carta es una queja: ¿por qué no informa Mega Hiro de las emisiones de anime por TDT? Hay series que únicamente se pueden ver por TDT, entre el montón de canales que tiene, y nunca decís nada. Así que mi pregunta es: ¿qué animes se pueden ver en el TDT?
Carlos "Jester" Martínez (Oviedo)

Vaya, Carlos, te quejas de un tema que tenemos muy en cuenta en **Mega Hiro**. Verás, la TDT aún está en vías de desarrollo y, además, la programación animada que incluye es más bien escasa. En Clan TVE puedes ver *Webdiver*; en los canales Veo TV y NET TV tienes *Duel Masters*, *Sakura, cazadora de cartas* y *Supercampeones*; en Antena.Neox emiten *Shin chan*; y a partir de ahí, la cosa depende de cada comunidad autónoma. Por eso aún no hablamos de la TDT, amigo Carlos, porque en cada región existe una programación propia para muchos canales. En Cataluña se puede ver mucho anime a través de la TDT, pero seguramente en muchas otras comunidades no dan absolutamente nada. De todos modos, dentro de unos meses comenzará a haber novedades sobre este tema. ¡Ten un poco de paciencia!

QUIERO QUE ME ENVÍES...
¡Lo que te apetezca! Cartas, chistes o dibujos, preguntas para el Profesor Alcornoque, opiniones sobre cuál es la mejor serie... Vaya, que todo vale. ¡La cuestión es escribir!

• Puedes enviar un e-mail a:
megahiro@panini.es
• O puedes enviar una carta a:
Panini España - Correo Mega Hiro
c/ Vallespí, 20
Torroella de Montgrí
17257 Girona



MEGA HIRO

¡GANA!

¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

PÁGINA 38: ANIME DVD

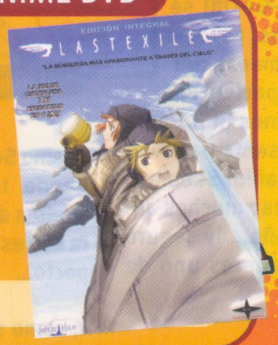
Tenemos 2 copias del pack de **Beyblade** en DVD, cortesía de Jonu Media, que sortearemos entre quienes respondáis esta pregunta:

¿Cómo se llama el líder de las ciber-bestias?

PÁGINA 40: ANIME DVD

Entra en el sorteo de 3 packs de **Last Exile** en DVD, cortesía de Selecta Visión, respondiendo esta pregunta:

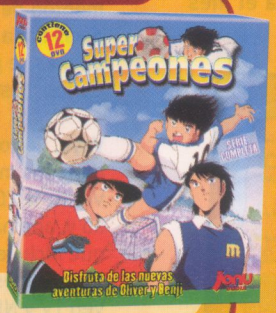
¿Cómo se llama la nave de Alex Row?



PÁGINA 37: ANIME DVD

Entra en el sorteo de 1 pack de **Super Campeones** en DVD, cortesía de Jonu, respondiendo esta pregunta:

¿A qué famoso jugador italiano admira Terry?



PÁGINA 46-47: MANGA ZONE

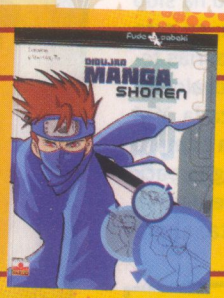
También tenemos 5 lotes de los volúmenes 1-3 de **El misterioso Loki** que sortearemos entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿Quién envía a otros dioses para acabar con Loki?

PÁGINA 36: LIBROS

¿Quieres ser dibujante de manga? ¡Pues tenemos 10 copias de "Dibujar manga shonen" para sortear entre quienes respondáis a esta pregunta!

¿Qué significa en japonés la palabra "shonen"?



NOMBRE Y EDAD:

DIRECCIÓN:

CIUDAD:

Nº DE TELÉFONO:

GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO 8:

5 PACKS KENSHIN DVD + REDSTEEL
- Marisa Tomás Bastida (Valencia)
- César Asensio (Castellón)
- Abel Martínez Lois (Barcelona)
- Santiago García Ajún (Salamanca)
- Eva Urrialde (Bilbao)

5 TAMAGOTCHI JINSEI
- Isabel Ferrer Navarro (Arenys de Mar, Barcelona)
- Olaia Pérez Imirizaldu (Pamplona)
- Albert Fàbregas (Sabadell)
- Pablo Ruiz Pelayo (Santander)
- Paula Fernández Abril (A Coruña)

10 PACKS DORAEMON
- Luis Gonzalo Fernández Collarza (Madrid)
- Cristian Moreno Heras (Aldaia, Valencia)
- Estefanía Escudero Pérez (Ciudad Real)
- Alberto Betes Ribes (Paiporta, Valencia)
- Sonia López (Bilbao)
- Isabel Carrión Caballero (Cáceres)
- Luis Ruiz Abelama (Vigo)
- Fernando Amena (Barcelona)
- Alberto García (Madrid)
- Rosa Rubio Azoz (Sevilla)

2 PACKS DETECTIVE CONAN DVD
- Aitor Fernández España (Vigo)
- Joaquín Cesáreo González Quer (Zaragoza)

2 PACKS KENSHIN DVD
- Alejandro Moreno López (Plasencia)
- Noelia Rodríguez (Los Palacios, Sevilla)

5 COFRES "LA LEYENDA DE COCO"
- María Ortiz Tomás (Jumilla, Murcia)
- Josefa Rovira Rocher (Gandía)
- Alexandra Almela Martínez (Elche)
- Jorge Buñil García (Valladolid)
- Francisco Muñoz (Segovia)

MEGA HIRO

DIRECTOR REVISTAS: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN EDITORIAL Y MARKETING: Noemí Ruger
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN: C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona) Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11. www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix C/ Torrent Can Mariner, 43 08031 Barcelona. Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista Polígono Industrial Polvoranca C/ del Trigo, 19 Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO © Panini S.A. All rights reserved.

panini revistas

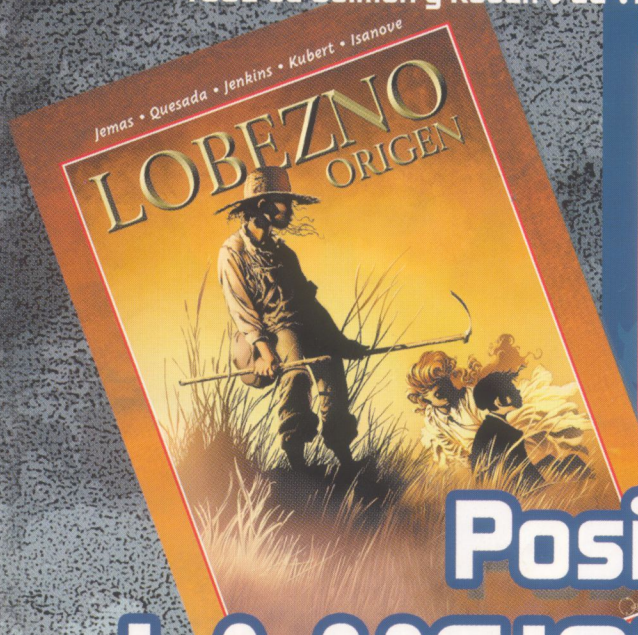
EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: José María Rovirola
DIRECTOR DE GRANDES SUPERFICIES: Isidre Garriga

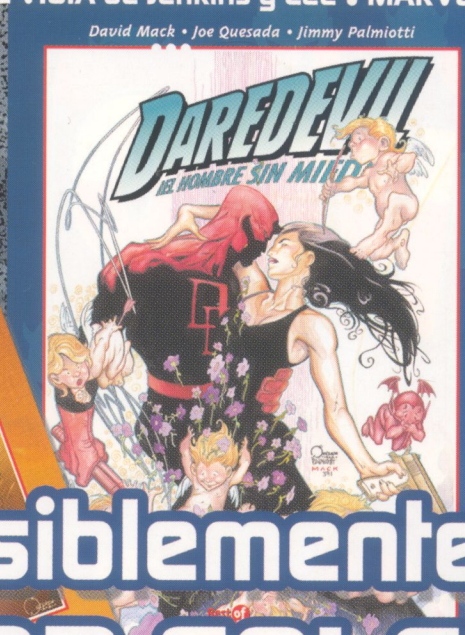
MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006

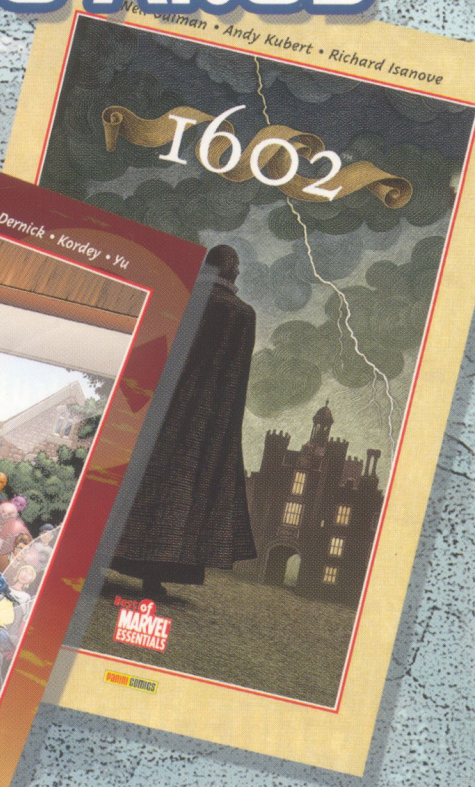
COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN-EI & TV Asahi •One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation • Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku. • Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved. • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV. •Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Let's & Go!! © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro • Saint Seiya © Masami Kurumada/ Shueisha/Toei Animation •Dragon Ball © Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation •Beyblade © HUDSON SOFT/TAKARA · BEYBLADE PROJECT . TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gallop / Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation •Yugi-Oh © Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior © CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200 •Cardcaptor Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CINEMA "CARD CAPTOR SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODANSHA / NEP 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Dragon Ball Z Supersonic Warriors • Yu-Gi-Oh! GX © Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO

LOBEZNO: ORIGEN de Jemas, Quesada y Jenkins • NICK FURIA de Lee y Steranko
ULTIMATES de Millar y Hitch • NEW X-MEN de Morrison y Quitely
DAREDEVIL de Smith, Quesada y Palmiotti • SPIDERMAN de Lee y Ditko
1602 de Gaiman y Kubert • EL VIGÍA de Jenkins y Lee • MARVELS de Busiek y Ross





Posiblemente LA MEJOR COLECCIÓN DE CÓMICS MARVEL DE LOS ÚLTIMOS 40 AÑOS



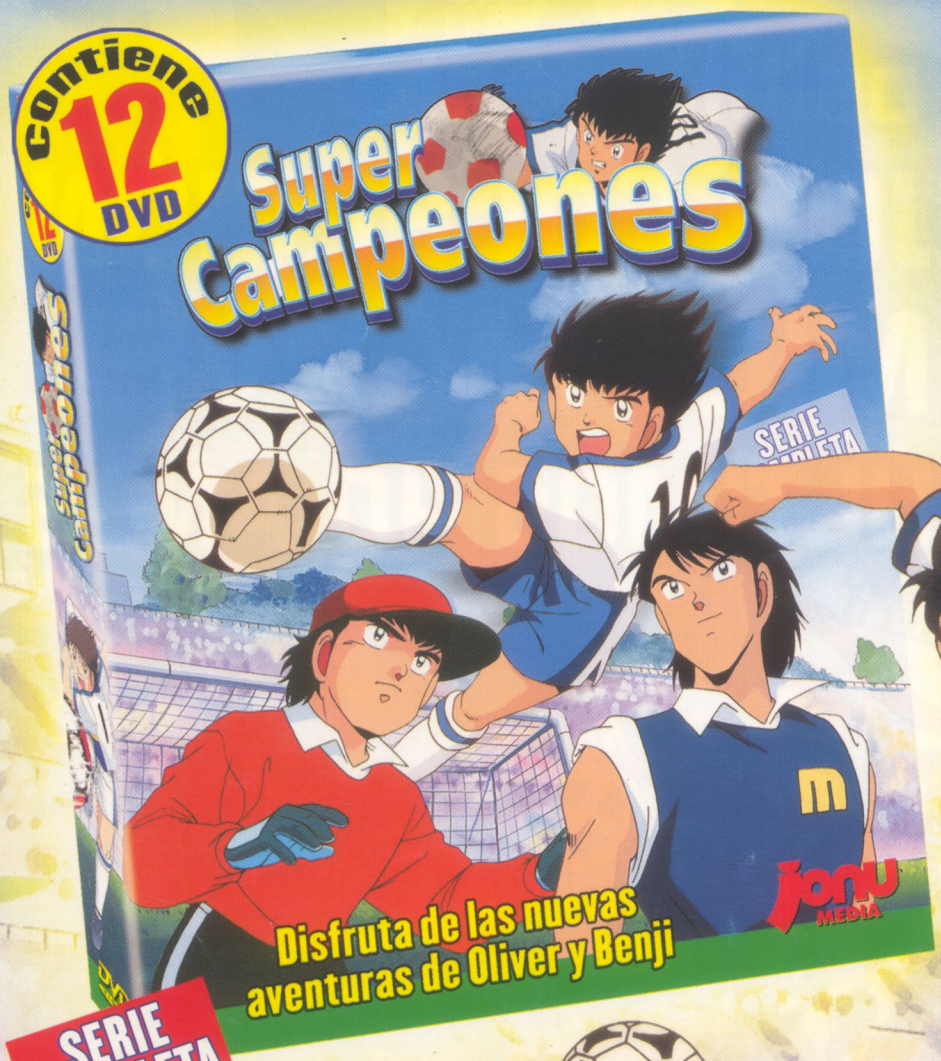
Best of MARVEL® ESSENTIALS

Copyright © Marvel Characters Inc.

© Takahashi Youichi/Shueisha - NAS

Super Campeones

Contiene 12 DVD



SERIE COMPLETA

JONU MEDIA

JONU MEDIA tiene el placer de presentar la serie completa de "Supercampeones" en un magnífico pack. 46 episodios llenos de emoción y jugadas increíbles repartidos en 12 DVDs.

Disfruta de las nuevas aventuras de Oliver y Benji

Bajo licencia de ARAIT MULTIMEDIA, S.A.
© ARAIT MULTIMEDIA S.A.

Shock COLLECTION